2 CD OFFERTS ! Des démos de folie : PES 3, FIFA 2004, Call of Duty, AOM : Titans...



N°172 • DECEMBRE 2003 • LE MENSUEL DES ... X PC ET INTERNET

FIFA 2004 contre PES 3
Deux géants face à face

Call of Duty
L'honneur de la guerre

Star Wars KotoR
Ecrivez votre légende !

Harry Potter
Un phénomène à la loupe

Mais aussi :
Max Payne 2, Far Cry, Beyond Good & Evil, UT 2004, Splinter Cell : Pandora Tomorrow...

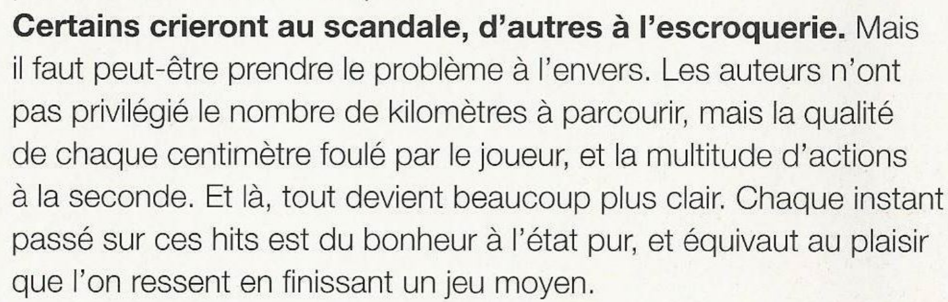
www.gen4pc.com





Top chrono

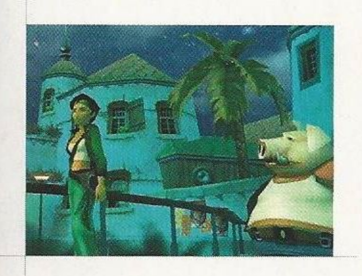
Le mois de décembre est toujours l'occasion de s'extasier devant des titres ayant bénéficié de plusieurs années de développement. Et c'est tant mieux, car la trêve des confiseurs nous permet, chaque année, de reprendre notre souffle… et de jouer – enfin – aux jeux qui nous plaisent. Alors, avec lequel allons-nous passer les fêtes ? Call of Duty, Max Payne 2, Beyond Good & Evil… Bah, aucun ! Nous les avons tous finis ! Ils sont parfaits, irréprochables… mais en une quinzaine d'heures, et parfois moins, l'affaire est pliée.



Certains crieront au scandale, d'autres à l'escroquerie. Mais il faut peut-être prendre le problème à l'envers. Les auteurs n'ont pas privilégié le nombre de kilomètres à parcourir, mais la qualité de chaque centimètre foulé par le joueur, et la multitude d'actions à la seconde. Et là, tout devient beaucoup plus clair. Chaque instant passé sur ces hits est du bonheur à l'état pur, et équivaut au plaisir que l'on ressent en finissant un jeu moyen.

Max Payne 2, Call of Duty et Beyond Good & Evil s'apparentent à des injections d'adrénaline. Vive les jeux courts ! Ils seront bientôt synonymes de qualité. Même si c'est toujours mieux quand l'aventure se prolonge en Multijoueurs !

Léo de Urlevan



NB : *C'est Noël ! La neige tombe, on fait des glissades, ça crée de sacrés souvenirs… Mais il fait froid. Et les Restos du Cœur doivent, une fois de plus ouvrir leurs portes. Gen4 a décidé d'offrir régulièrement une page de publicité à des associations caritatives. Vous aussi, fendez-vous d'un petit quelque chose et prouvez que les joueurs savent faire preuve de générosité.*

DIRECTION
Gérant et Directeur de la Publication
• Rémy MAGNIEN
Secrétaire Général
• Thibault MONNOYEUR
» thibault.monnoyeur@gen4.fr

REDACTION
Rédacteur en Chef
• Sébastien HATTON
» sebastien.hatton@gen4.fr
Chef de Rubrique
• Xavier ALLARD
» xavier.allard@gen4.fr
Rédacteurs
• Jérôme
» jerome@gen4.fr
• Léo de Urlevan
» leodeurlevan@gen4.fr
• Socrates
» socrates@gen4.fr
• Stef
» stef@gen4.fr
Rédacteur Graphiste
• Ana Galvao
» ana.galvao@gen4.fr
A participé à ce numéro :
• Sophie LAMOTTE
(Correcteur-Réviseur)

PUBLICITE
Responsable Commercial
• Laurent RUMAYOR
» laurent.rumayor@gen4.fr
WEBMASTER
www.gen4pc.com
• Stéphane MOREAU
FABRICATION
• Jean-Louis TOULOUSE
DIFFUSION ET ABONNEMENTS
• Delphine BAROUH



Gen4 Publications

2, rue de Paris
92190 Meudon

Tel : 01.46.90.20.00

Fax : 01.46.90.20.10

Site Internet : www.gen4pc.com

Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 39,90 euros
DOM-TOM et étranger : 70 euros
Abonnement et anciens numéros
2, rue de Paris - 92190 Meudon

Gen4 PC est édité par Gen4 Publications
(S.A.R.L. au capital de 7 500 euros)
SIRET : 449 085 141
53, avenue d'Orléans - 28000 Chartres
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088
Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes peuvent faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.

SOMMAIRE NUMÉRO

ACTUALITÉS

TESTS

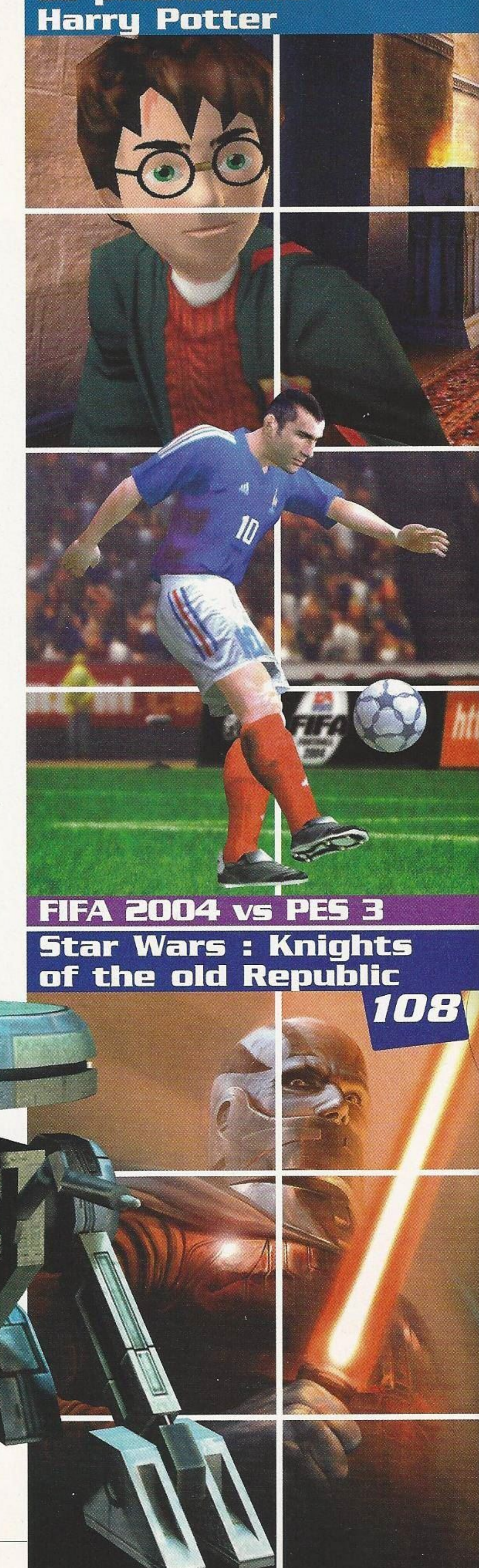
SOLUCES

MULTI

SHOPPING

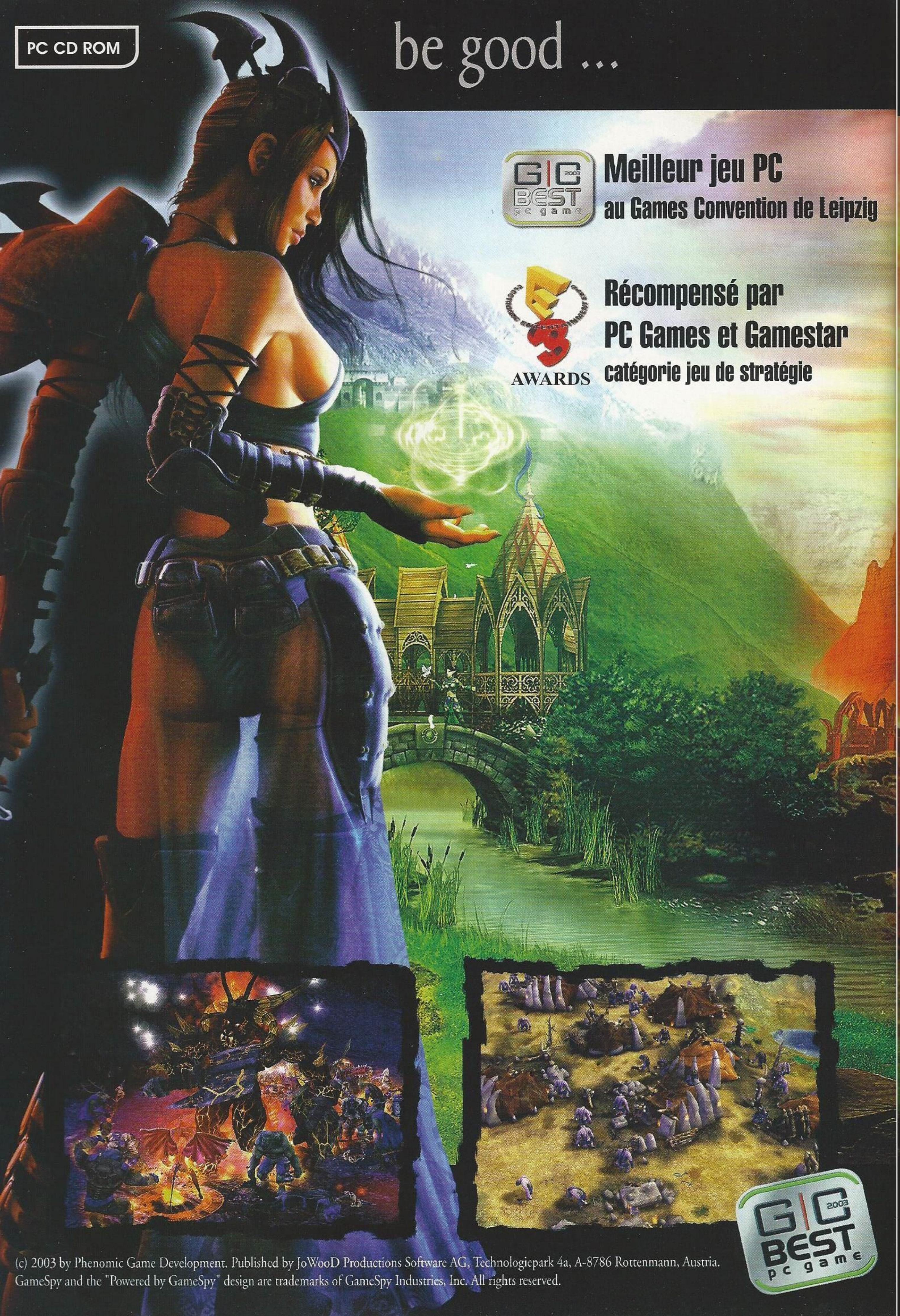
PREVIEWS

CARNET DE BORD





22
Call of Duty
44
36
The Simpsons : Hit & Run
72
lax Payne 2 : The
all of Max Payne
50
116
Unreal Tournament 2004
Trackmania
64


PC CD ROM
be good ...
GC 2003 BEST pc game
Meilleur jeu PC
au Games Convention de Leipzig
E3 AWARDS
Récompensé par
PC Games et Gamestar
catégorie jeu de stratégie
GC 2003 BEST pc game
(c) 2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



Splinter Cell : Pandora Tomorrow.
Un mode Multi étonnant !

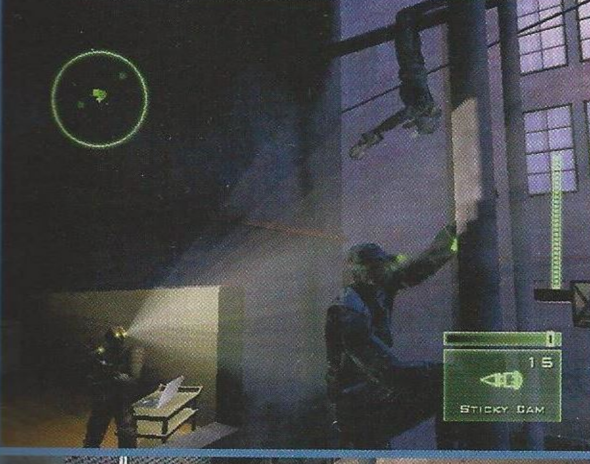
Sam Fisher revient, et il n'est pas venu tout seul. Tous ses potes de la National Security Agency sont venus en découdre avec les terroristes. Car Pandora Tomorrow, deuxième volet de la saga Splinter Cell, sera également jouable en Multi. Un mode étonnant ! En fait, si vous choisissez d'incarner un membre de la NSA, vous adopterez une vue à la troisième personne (comme dans Max Payne). Mais si vous optez pour les affreux de service, la vue sera "subjective" (comme dans Call of Duty et les autres FPS).

Pour que le combat ne soit pas inégal (Sam et ses potes sont des as de l'infiltration et, dans un FPS, il est impossible de voir ce qui se trame dans son dos), Ubi Soft a pensé à tout. Les terroristes utiliseront diverses lunettes pour débusquer les ennemis. Et ce, où qu'ils se trouvent ! Bien sûr, ce ne sera pas une mince affaire... La NSA compte des athlètes de haut niveau dans ses rangs, et les levels ont été "designés" pour qu'ils expriment leurs talents d'acrobate !

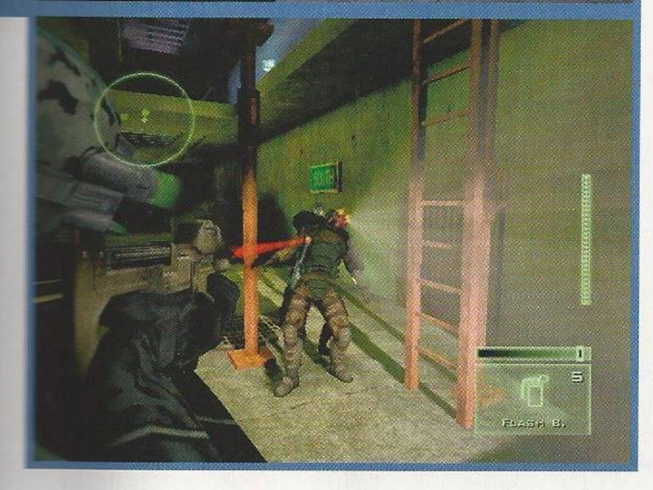
DATE DE SORTIE : début 2004

EN CHIFFRES









> 20

C'est l'âge du premier virus connu. Nous en comptons de nos jours plus de 60 000. Couvrez-vous !

> 1909

Cette année-là, nous partagions des musiques via le téléphone, grâce à un dispositif payant. Le précurseur de Napster !

EN BREF

Deus Ex 3. Jamais Deus sans trois

Warren Spector, le boss du studio Ion Storm, à l'origine du RPG Action Deus Ex et de sa suite Invisible War, a récemment confirmé lors d'une interview la mise en chantier du troisième volet de la série. Les fans se frottent les mains. Eidos, aussi.

Wolfenstein Platinum. Réactivision

ID Software et Activision ont annoncé la sortie d'une édition Platinum pour leur jeu de shoot historico-paranormal Return to Castle Wolfenstein. Et comme un bonheur ne vient jamais seul, il sera accompagné de sa suite online, Enemy Territory.



Activision. Désactivision

Activision a annoncé ses résultats financiers pour le second trimestre fiscal. Puisque la situation dégénère au fil des ans, l'éditeur a jugé vital d'annuler plusieurs de ses titres. Au revoir Trinity, Pro Snowboarder 2 et Street Hoops 2.

America's Army. Operation Séduction.

651 Mo, c'est le poids de cette simulation d'infanterie US patriote, complet et en libre téléchargement. Au menu de cette version 2.0.0, on trouvera une nouvelle classe de persos (les Forces Spéciales), de nouvelles armes, six nouvelles maps...

Foundations. Tous aux abris !

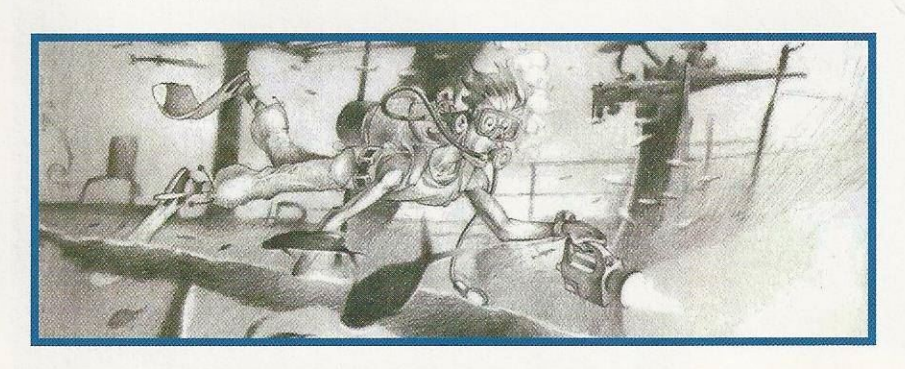
Cette année, Wanadoo porte la barbe blanche et Mythic Entertainment le bonnet rouge. Nos pères Noël du jeu vidéo ont en effet décidé d'offrir aux joueurs européens et aux guildes françaises l'extension du MMORPG Dark Age of Camelot : Foundations. Cet add-on permettra à ces petits veinards de bâtir et d'aménager leurs doux logis en fonction de leurs goûts et de leur budget. Les "sans-le-sou" opteront pour la mansarde, tandis que les plus nantis s'équiperont d'un manoir hors norme. Pour le télécharger, allez sur www.camelot-europe.com. Enfin, si vous possédez déjà le stand-alone, car il est indispensable.

DATE DE SORTIE : disponible

Runaway 2. Brian 2 palmes a...

Que deviennent Gina et Brian, les héros du jeu d'aventure Runaway ? Cet artwork nous renseigne sur la présence de fonds marins dans le second opus, et, accessoirement, sur le travail soigné que Pendulo apporte à cette suite d'ores et déjà très attendue. La sortie est prévue pour la fin de l'année. Patience !

DATE DE SORTIE : fin 2004



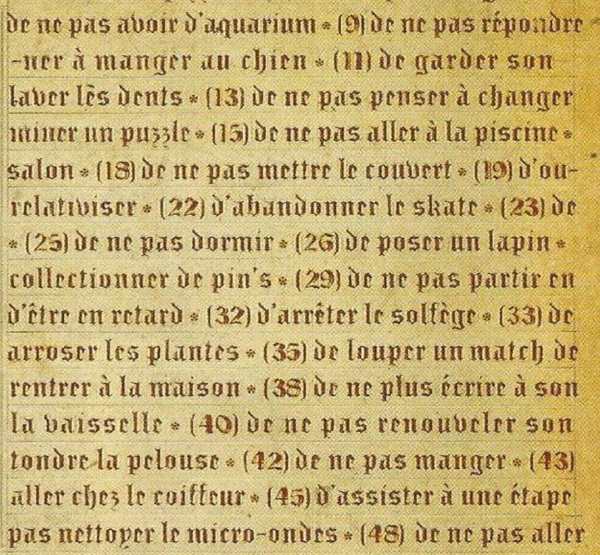
American Idol. Flopstar

Après le terriblement fun Qui veut gagner des millions ?, Hothouse remet le couvert avec American Idol, la version américaine de Popstars. Oui, vous savez, le truc qui nous casse les oreilles le jeudi soir sur la six. Codemasters, grand seigneur, se chargera de distribuer cette cacophonie dans son adaptation vidéoludique. Enfin, le jeu devrait être bien meilleur que l'émission. C'est quasiment certain !

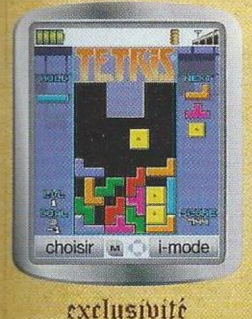
DATE DE SORTIE : novembre 2003

i-mode

70 jeux, 70 raisons



De prendre le bus • (2) de ne pas regarder d'émissions sur la pêche • (3) d'attendre à la laverie • (4) de ne pas aimer la philatélie • (5) de commander des pizzas • (6) d'attraper une gastro • (7) de ne pas sortir en boîte • (8) de ne pas avoir d'aquarium • (9) de ne pas répondre à son ex • (10) de ne pas donner à manger au chien • (11) de garder son petit frère • (12) de ne pas se laver les dents • (13) de ne pas penser à changer de caleçon • (14) de ne pas terminer un puzzle • (15) de ne pas aller à la piscine • (16) de vendre sa télé • (17) de dérégler l'horloge du salon • (18) de ne pas mettre le couvert • (19) d'oublier ses clés • (20) d'attendre le métro • (21) de relativiser • (22) d'abandonner le skate • (23) de boire plus de café • (24) de prendre son temps • (25) de ne pas dormir • (26) de poser un lapin • (27) de ne pas écouter de country • (28) de ne plus collectionner de pin's • (29) de ne pas partir en vacances en Sibérie • (30) d'être en avance • (31) d'être en retard • (32) d'arrêter le solfège • (33) de ne pas surveiller son poids • (34) de ne pas arroser les plantes • (35) de louper un match de foot • (36) d'arrêter de fumer • (37) de ne pas rentrer à la maison • (38) de ne plus écrire à son correspondant finlandais • (39) de ne pas faire la vaisselle • (40) de ne pas renouveler son abonnement à la bibliothèque • (41) de ne pas tondre la pelouse • (42) de ne pas manger • (43) de ne pas se ronger les ongles • (44) de ne pas aller chez le coiffeur • (45) d'assister à une étape de cyclisme • (46) de ne pas se raser • (47) de ne pas nettoyer le micro-ondes • (48) de ne pas aller au musée • (49) de ne pas ouvrir son courrier • (50) d'éviter sa soirée de fin d'année • (51) de ne pas tenir compte de la météo • (52) de faire le mort • (53) de manger à trois heures du matin • (54) d'aller promener sa grand tante • (55) de ne plus jouer au babyfoot • (56) d'avoir son frigo vide • (57) de ne plus aller à la patinoire • (58) de ne pas manger le poulet du dimanche • (59) de ne plus jouer au foot dans le salon... • (70) de ne pas changer la litière du chat.



exclusivité









exclusivité

Choisissez parmi plus de 70 jeux java™ à télécharger sur votre portable i-mode™, des grands classiques aux nouveautés : action, shoot'em up*, sport, arcade, puzzle, cartoon... et des exclusivités !

Pour seulement 0 à 3 € /mois, souscrivez au site i-mode™ de l'éditeur de jeux de votre choix et téléchargez son catalogue de jeux en bénéficiant chaque mois de toutes les nouveautés.

Tant que vous restez abonné, jouez autant que vous voulez et partagez vos scores.

Jusqu'au 18 janvier 2004, téléchargez et jouez gratuitement à plus de 70 jeux java™ sur les nouveaux téléphones i-mode™**

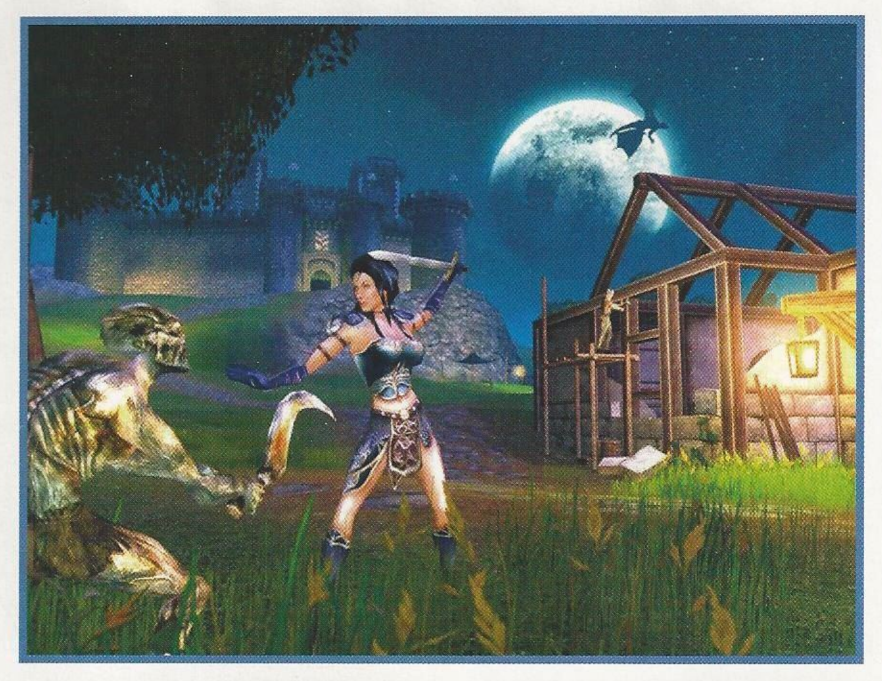
i-mode™ : c'est simple, ça marche.

www.imode.fr

En complément d'un Forfait 2H ou plus d'une durée de 12 mois et d'un accès i-mode™. Tarifs des services fixés par les éditeurs (voir sur leur site i-mode ou www.imode.fr). Navigation, téléchargement et échange des scores facturés 1ct/ko. Avec téléphone compatible en France métropolitaine. Exemples d'écran. Conditions et tarifs en magasin. *Jeu de tir. **Souscription gratuite aux services de jeux Java™ chez les éditeurs participants et navigation gratuite, pour toute première souscription d'un accès i-mode de 12 mois et d'un Forfait Conso i-mode 750 Ko. A l'issue de l'offre, les services en cours seront facturés aux tarifs en vigueur précisés sur les sites i-mode concernés. En cas de résiliation du service, l'utilisation des jeux ne sera plus possible, sauf mention contraire sur le site. © Haiku/Index. Tetris® ; © Elorg Company, LLC 1987-2002. Tetris Logo by Roger Dean ; © The Tetris Company 1997. Tous droits réservés. © 2003 Gameloft. Tous droits réservés. Gameloft et le logo Gameloft sont des marques déposées de Gameloft SA. Rayman Golf est une marque déposée de UBISOFT entertainment. © 2003 ZENOPS Games. © 2003 FLIPSIDE.



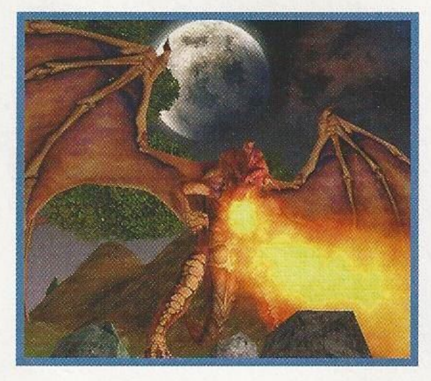
Bouygues Telecom



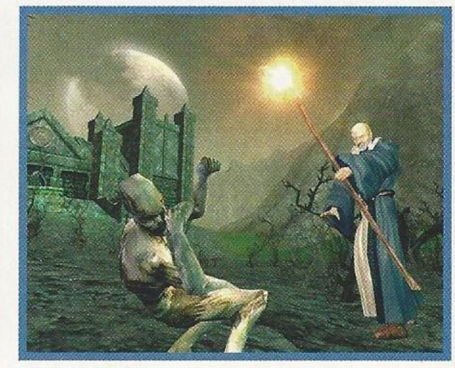
Horizons. Hyper Noël

Généralement, quand la date d'un jeu vidéo change, ce n'est généralement pas en notre faveur. Exceptionnellement, Atari nous indique que son jeu de rôle online massivement Multijoueurs, Empire of Istaria, sera bel et bien programmé chez nous avant la Noël, soit le 5 décembre 2003, et le 9 aux USA. A l'instar de beaucoup d'autres jeux de sa catégorie, Horizons nous propose d'incarner un perso issu de l'heroic fantasy (humain, elf, nain, dragon…) et de mener à bien des centaines de quêtes. Il se démarque cependant de ses concurrents par ses graphismes et ses originalités.

DATE DE SORTIE : 5 décembre 2003





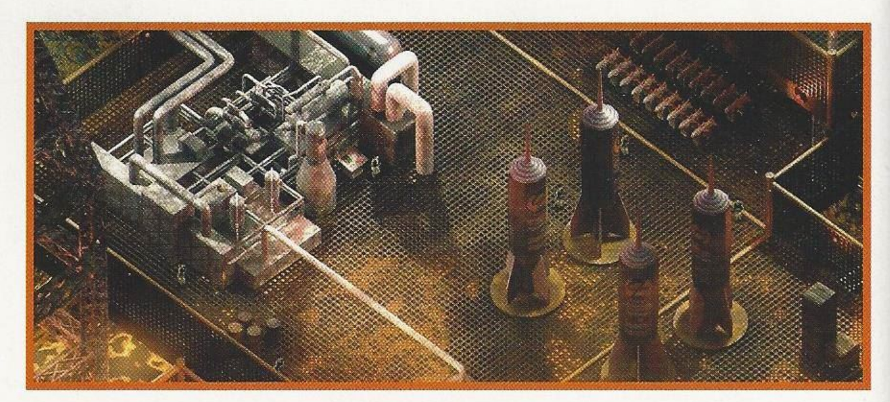


Dave Mirra Freestyle BMX. Un jeu qui ne manque pas de selle

Un quotidien américain rapporte une brouille entre Acclaim et le champion du deux-roues figures libres, Dave Mirra. Celui qui a prêté son nom au jeu de Freestyle BMX s'est récemment emporté contre l'éditeur, l'accusant d'avoir sali sa réputation avec BMX XXX, qu'il qualifie de "pornographique". Rien que ça !

DATE DE SORTIE : disponible





Captain Scarlet : Retaliation. Autant en emporte le jeu



Vous espériez un jour incarner le Capitaine Scarlet dans un jeu de stratégie en temps réel basé sur la série TV éponyme ? Alors, vous allez être très déçu : la société de développement Batfish Studios vient de fermer ses portes. Digital Workshop, l'éditeur, a jeté le projet à la corbeille, trois semaines après avoir reçu la version finalisée. Joyeux Noël !

DATE DE SORTIE : jamais ?

HONDA
The Power of Dreams*

Lead 100
Innova 125
SH 125
@ 125
Dylan 125
Panthéon 125
Jazz 250
SilverWing 600

complices

Honda propose une gamme de scooters à la finition et à la fiabilité exemplaires. Confort et sécurité (freinage exclusif CBS**) sont leurs qualités premières. Vous et votre scooter Honda deviendrez vite de **véritables complices.**

*Donnez vie à vos rêves. Photos non contractuelles. **Sauf certains modèles.

NOIRMAT



Gamme scooters Honda 2004



www.honda.fr

Far Cry. Le Multi à l'honneur

Initialement prévu pour la fin de l'année, Far Cry accuse un léger retard et ne devrait sortir qu'au premier trimestre 2004. Ubi Soft, qui a la main chaude en ce moment, peaufine le mode Multijoueurs. Pour ce, deux spécialistes ont été recrutés : Chris Auty (créateur des cartes "Inferno" et "Aztec" pour Counter-Strike) et Richard Tsao (qui a travaillé sur Asheron's Call 2 et Dungeon Siege). On vous en reparlera...

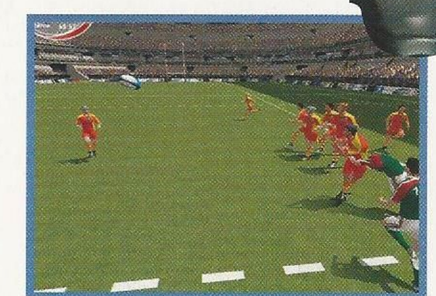
DATE DE SORTIE : début 2004

Pro Rugby Manager. Un jeu de saison !

Cyanide Studio et Focus peaufinent Pro Rugby Manager. Ce jeu de... management, dans le même esprit que Cycling Manager, est basé sur le monde de l'ovalie, à l'honneur en ces temps de Coupe du monde. En dirigeant une équipe professionnelle, vous devrez organiser les entraînements, établir les feuilles de match, négocier les transferts, motiver les joueurs… et démontrer un grand sens tactique lors des rencontres. Prometteur !

DATE DE SORTIE : mars 2004



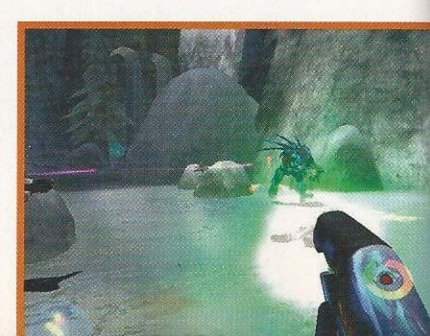




Halo. Casion

Microsoft, Igames et EB Games ont annoncé le 12 novembre dernier l'ouverture d'un championnat international opposant des milliers de joueurs à Halo. La compétition se déroulera exclusivement sous Windows, et devrait permettre à l'éditeur d'extraire de la foule la substantifique moelle des "hardcore gamers".

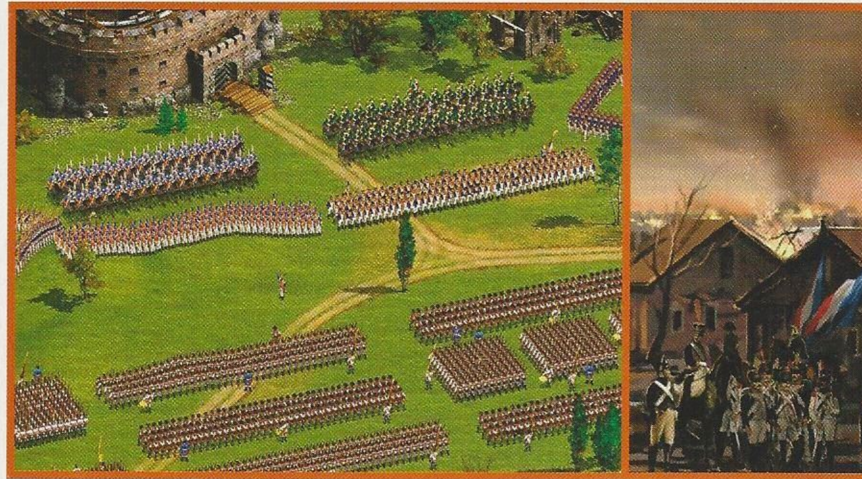
DATE DE SORTIE : disponible

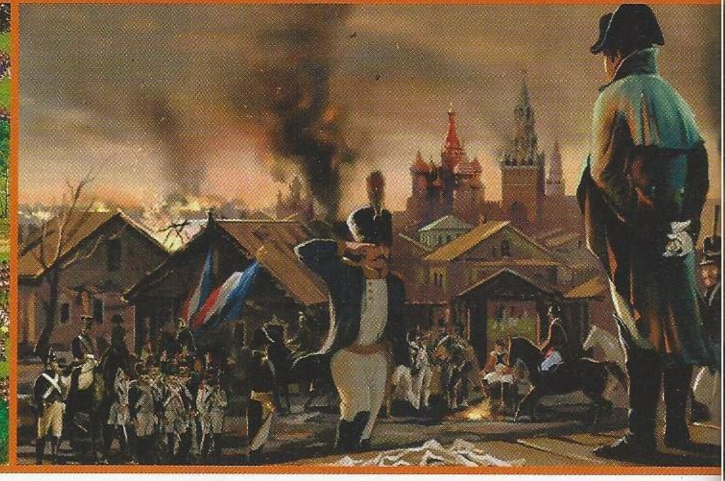


Cossacks 2 : Napoleonic Wars. Des chiffres impressionnants !

Cossacks 2, un jeu en stratégie en temps réel permettant de revivre les guerres napoléoniennes, affiche des caractéristiques impressionnantes. 10 nations d'Europe (80 "upgrades"), 100 unités (jusqu'à 32 000 à l'écran), 160 bâtiments, 6 campagnes, 60 missions (et 12 autres exclusivement Solo), 10 batailles historiques… Sans parler du mode Multi, du générateur de cartes aléatoires, des formations et des tactiques extrêmement nombreuses, du moteur physique enfin perfectionné, de la diplomatie souvent préférée à l'affrontement direct… Voilà, vous savez tout ! Alors, impatient ?

DATE DE SORTIE : mars 2004

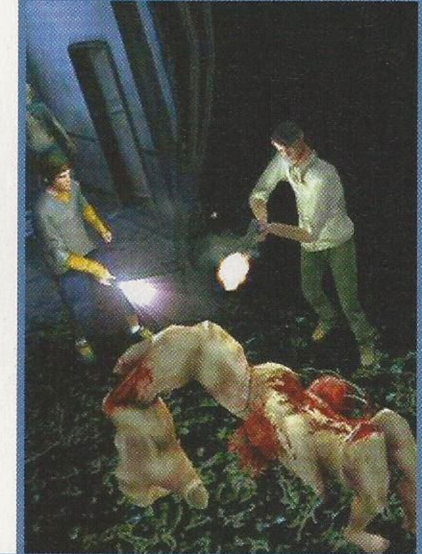


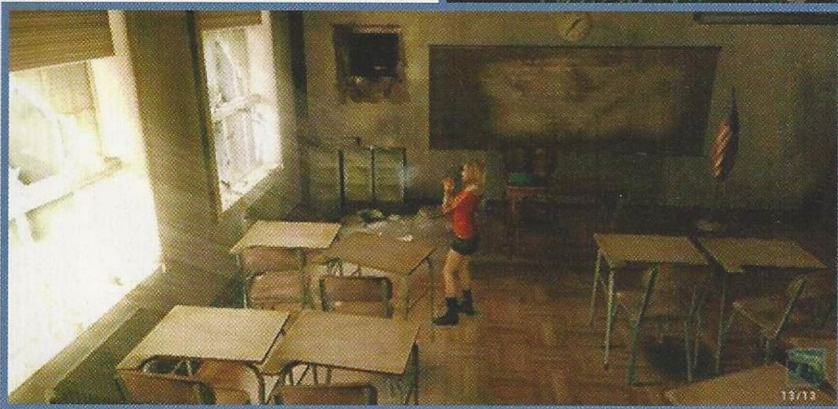


Obscure. A deux, c'est mieux !

Obscure vous permettra de diriger un groupe de cinq étudiants… et de décider du sacrifice d'un de vos "amis" pour débloquer une situation compromise. Autre particularité de ce titre édité par Microïds : on pourra y jouer à deux. Les joueurs coopéreront alors, chacun pouvant avoir une interaction avec le décor (prendre un objet, casser des vitres, tirer...). Un concept qui nous emplit d'impatience.

DATE DE SORTIE : bientôt

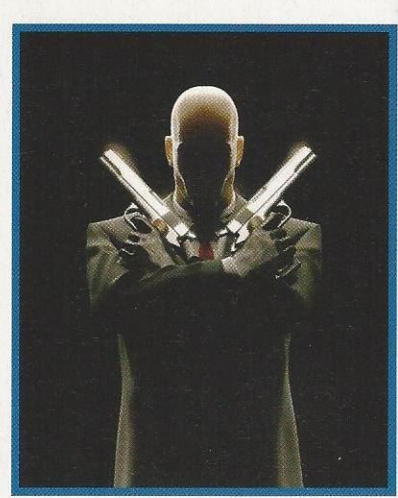




Hitman 2. Il revient !

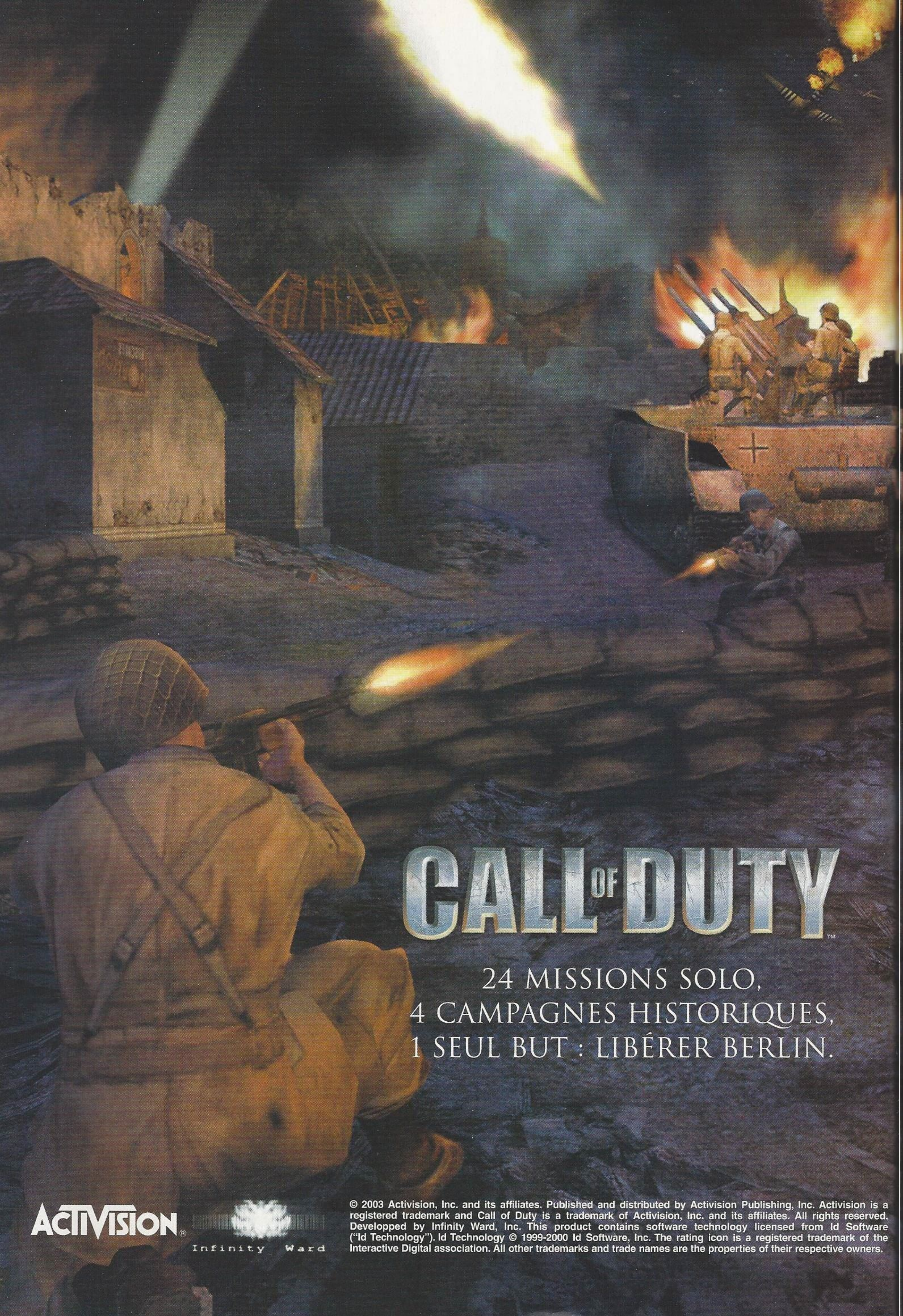
Le tueur au code-barres tatoué sur la nuque revient. Hitman : Contracts, troisième opus de cette toute jeune saga, sera disponible sur PC au printemps 2004. L'histoire débutera à Paris, alors que l'Agent 47 se retrouve dans une situation extrêmement dangereuse, même pour lui. Promis, on le suit de près, et le mois prochain, on vous dit tout ce qu'on sait…

DATE DE SORTIE : printemps 2004





Prince of Persia
Les Sables du Temps™
« Un vrai régal pour le joueur. »
Joystick
Voie sans issue ?
Je vais m'écraser au sol
Je vais me faire trancher
la tête par la brute devant moi
Grâce à la maîtrise du temps,
je reviens en arrière et je lui règle son compte
joystick 9/10
PC JEUX 96%
Gen4 96%
Jeux Vidéo 17/20
PC CD-ROM
Prince of Persia
Les Sables du Temps
Maîtrisez le Temps pour venir à bout de vos ennemis et des pièges les plus redoutables : le retour
en arrière pour échapper à la mort, ralenti et accélération pour les combats les plus difficiles,
les visions pour devancer les dangers.
www.prince-of-persia.com
FHM
Abonnez-vous à FHM et recevez un CD Collector Prince of Persia®
nVIDIA
PC CD-ROM
PlayStation 2
Jeux Mobiles
www.gameloft.com
12+
www.pegi.info
UBISOFT


CALL OF DUTY™
24 MISSIONS SOLO,
4 CAMPAGNES HISTORIQUES,
1 SEUL BUT : LIBÉRER BERLIN.
ACTIVISION®
Infinity Ward
© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Call of Duty is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developped by Infinity Ward, Inc. This product contains software technology licensed from Id Software ("Id Technology"). Id Technology © 1999-2000 Id Software, Inc. The rating icon is a registered trademark of the Interactive Digital association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.


"LA SECONDE GUERRE MONDIALE
COMME AU CINÉMA !"
JEUX VIDÉO MAGAZINE
16+
www.pegi.info
PC
CD
ROM

EVENEMENT

LE PHÉNOMÈNE HARRY POTTER



Harry dans tous ses états

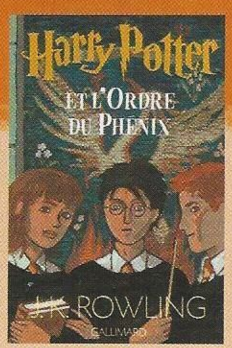


EN CETTE DOUCE FIN D'ANNÉE, HARRY POTTER BÉNÉFICIE D'UNE DOUBLE ACTUALITÉ. EA CONSACRE EN EFFET UN JEU VIDÉO AU SPORT PRÉFÉRÉ DE TOUS LES SORCIERS : UNE BONNE OCCASION POUR EN APPRENDRE UN PEU PLUS SUR LE QUIDDITCH. ET, ACCESSOIREMENT, J. K. ROWLING NOUS PROPOSE LE CINQUIÈME TOME DES AVENTURES DU JEUNE GARÇON À LA CICATRICE. LUMOS SUR CETTE ACTUALITÉ...

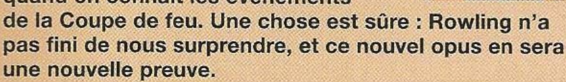
EVENEMENT

LE PHÉNOMÈNE HARRY POTTER

Harry dans la bibliothèque (Gallimard)



Plus que quelques jours avant la sortie française de l'Ordre du Phœnix. La plus longue attente entre deux volumes d'Harry Potter va donc enfin s'achever. Rassurez-vous ! Les volumes 6 et 7 se feront sûrement moins attendre. Ce tome devrait être riche en rebondissements, quand on connaît les événements de la Coupe de feu. Une chose est sûre : Rowling n'a pas fini de nous surprendre, et ce nouvel opus en sera une nouvelle preuve.



Harry dans les salles obscures (Warner)



L'adaptation ciné d'Harry Potter est un succès mondial, une réussite confirmée par la vente des DVD. Le troisième film (*Le Prisonnier d'Azkaban*) sortira au moins de juin, avec Gary Oldman dans le rôle de Sirius Black. Daniel Radcliffe (qui incarne Harry) espère bien continuer l'aventure pour *La Coupe de feu*, le quatrième film. C'est tout ce que l'on souhaite...

Harry dans votre imagination (Lego)

Grand succès également chez Lego, et pour plusieurs raisons. On trouve dans cette gamme une grande originalité : la possibilité de combiner plusieurs boîtes. La pièce maîtresse de la collection reste cependant le château de Poudlard (la meilleure vente de la société). Il est déjà assez grand, mais il est en plus possible de l'empiler sur de nombreuses autres boîtes. Le bâtiment prend ainsi de la hauteur et peut pratiquement atteindre un mètre. Les éléments sont assez proches du film, et en reprennent les grands passages. Pour Azkaban, sept nouvelles boîtes sont prévues (quatre sont tirées du film). Sans prendre de grands risques, on peut facilement imaginer Pré-au-Lard, la salle de Divination, le Magicobus...

Harry dans les albums (Panini)

La licence d'un film est une chose relativement rare, car l'exploitation d'une œuvre au cinéma est plus courte que la vente d'un album. Mais les trois albums d'Harry ont été de vrais succès. Ces albums ont même été les premières ventes Panini en grande surface, et les deuxièmes chez les kiosquiers. Cette fin d'année voit la sortie d'un nouvel album, un peu en décalage par rapport au reste de l'actualité "potterienne" : les illustrations et les dessins de *La Chambre des Secrets*. Panini devrait renouveler l'expérience des albums pour *Le Prisonnier d'Azkaban*.





Cinq livres, trois CD, des dizaines de jeux, de figurines, de boîtes de Lego... On étouffe sous la licence Harry Potter. Pourtant, loin de s'essouffler, elle nous donne l'impression de se régénérer d'elle-même. Un livre relance la lourde machinerie : le film sort, les jeux adaptés du film apparaissent puis on a tout juste le temps de reprendre sa respiration avant la sortie du DVD. Stooooooooop ! Focalisons-nous pour le moment sur Coupe du monde de Quidditch, le plus abouti des jeux de la série.

Il possède une particularité unique. Il s'agit en effet du premier produit dérivé original de l'univers Harry Potter. Les Lego s'inspirent des scènes du film. Aucune figurine n'a été conçue sans avoir bénéficié d'une longue description dans les livres... Le Quidditch apparaît également dans les livres de Rowling, mais il n'a été décrit, au grand maximum, qu'à l'occasion de cinq ou six matches. Difficile de ne pas en faire quelque chose de répétitif.

Pourtant, Electronic Arts arrive à nous proposer neuf équipes nationales (en plus des quatre de Poudlard), et autant de stades. Chaque pays possède un style de jeu qui lui est propre, avec des combinaisons de coups toutes plus spectaculaires les unes que les autres. Conseillé aux plus de trois ans, dixit la boîte de jeu, Quidditch vous en fera voir de toutes les couleurs : ça se complique assez vite, mais chaque partie apporte son lot de nouveautés. Pour en savoir plus, allez à la fin de ce dossier pour lire le test.

La gamme Harry Potter chez EA n'en est pas à ses balbutiements. Deux autres jeux avaient déjà été édités, dans un autre style cependant. Qu'il s'agisse d'action ou de plates-formes, difficile d'imaginer que le "gamer" puisse se prendre au jeu, tant il est linéaire. Mais la qualité était cependant au rendez-vous, en partie grâce au moteur d'Unreal. Les produits auraient pu être plus beaux sans les portages.

L'Ecole des Sorciers et La Chambre des secrets sont en effet sortis sur Playstation (première du nom). C'est donc sans amélioration graphique que ces titres ont déferlé sur PC. Bref, avec des graphismes que l'on peut légitimement qualifier de pauvres. Bonne nouvelle : les prochains titres sont prévus uniquement sur les consoles actuelles (GC, PS2, Xbox). Du coup, le petit monde d'Harry Potter devrait s'embellir.

De toute façon, quelle que soit la licence, Harry n'a jamais été maltraité. Ah si, peut-être avec les dragées "surprise" de Bertie Crochue. Dans les livres, ce sont des bonbons aux parfums excentriques. Dans la réalité aussi. Pour avoir moi-même goûté aux dragées à la carotte, je l'affirme : c'est ignoble ! Idem pour la tomate.

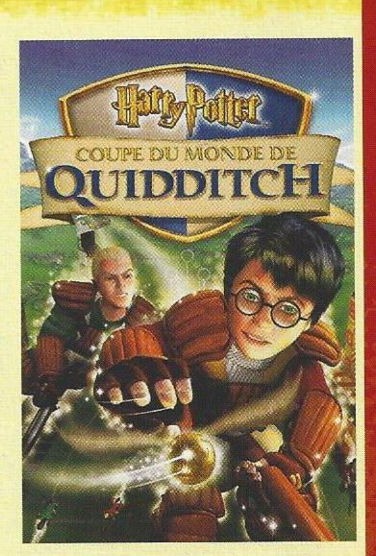


Harry dans la chambre du môme (Mattel)

La licence Harry Potter est un formidable investissement pour tout le monde et Mattel ne le démentira pas. Après toutes ces années d'exploitation, l'engouement ne cesse pas. Le catalogue de l'éditeur demeure le plus impressionnant. On trouve des figurines, des jeux d'adresse, de réflexion, des ersatz de Trivial Pursuit… Allez dans n'importe quel magasin de jouets, et regardez bien ! La plupart des objets sont signés Mattel.

Harry dans les jeux (Electronic Arts)

Le leader des jeux vidéo continue les adaptations en améliorant encore la qualité : meilleurs graphismes, portage sur les consoles les plus récentes… Avec Quidditch, l'originalité est au rendez-vous et c'est la première fois que l'on peut parler d'univers étendu dans le monde d'Harry Potter. Le Prisonnier d'Azkaban est annoncé dans la boîte de Quidditch.



La collection des Lego s'avère incroyablement complète, les figurines Mattel (même si elles n'atteignent pas la qualité de reproduction des celles du Seigneur des Anneaux) se révèlent assez jolies. Quant aux albums d'images, jamais il n'y en aura eu autant. Chaque volet se voit enrichi de deux éditions : une pour le film et une autre d'illustrations. Et tout ça, c'est le superflu. Les objets indispensables d'un enfant sont tous estampillés Harry Potter.

Passez devant une école primaire et regardez les cartables, les sweats… Enfin, tant que nos chères têtes blondes ne se mettent pas en tête d'apprendre la défense contre les forces du mal. Ou pire, les potions. Il ne faut pas oublier qu'avant tout, Harry Potter est une série de livres. La jeunesse s'est remise à lire grâce à ces quelques centaines de pages. Ne jetons donc pas la pierre à cette nouvelle mythologie.

Des licences aussi importantes, on en a vu d'autres. Les produits dérivés ne sont pas tous aussi séduisants, surtout en ce qui concerne les jeux vidéo. Si des Star Wars permettent de découvrir un univers étendu méconnu et pourtant intéressant (Kotor, Galaxies, Alliance…), que dire du Seigneur des Anneaux ? Plusieurs studios développent, mais pas un ne semble capable de sortir un titre avec une qualité ne serait-ce que correcte. Mais on peut mettre cela sur le compte d'une exception, cette licence n'étant sans doute pas facile.

D'une manière générale, les licences s'améliorent. Logique. Révolu le temps des absurdes achats de droits. Un Indien dans la ville, Blues Brothers, Double Détente… Le temps du grand n'importe quoi. Maintenant, une licence coûte cher. Pourquoi ne pas aller jusqu'au bout en investissant tout bêtement dans un studio, en payant une vraie équipe ?

Les résultats sont là : XIII est un pur chef-d'œuvre, La Coupe du monde de Quidditch, un jeu classé dans la catégorie sport, n'a pas à rougir d'un FIFA. Et les pères fondateurs des adaptations ne laissent pas les bébés dans la nature. Rowling a suivi de près l'élaboration des films, les auteurs de XIII étaient consultants pour Ubi Soft… Au final, le joueur semble ravi.

Harry Potter est certes une opportunité pour les fabricants de trousses, de shampooings, de pyjamas ou même de boissons gazeuses, mais c'est également un ensemble de gammes décorées aux couleurs de Gryffondor formant une terrible entité à laquelle nul n'échappera. Dit comme ça, le phénomène peut paraître effrayant ! Mais ces produits ne sont que livres, jeux vidéo, films… La culture, quoi !

Léo de Urlevan



LE JEU
Vous prenez en main une équipe de Quidditch.

Harry dans l'arène

VOICI UN DES RARES SPORTS QUI NE SERA PAS AUX JEUX OLYMPIQUES. POURTANT, IL Y A VRAIMENT DE QUOI SE MARRER !

Le monde d'Harry Potter est loin d'être aussi étendu que celui de Star Wars. Dans quelques jours, cinq livres formeront l'ensemble de cet univers. Une source d'information officielle, quelle qu'elle soit, est toujours la bienvenue, surtout quand on est fan.

Mais que connaît-on du Quidditch ? Le plus long match a duré trois mois. On dénombre sept joueurs, et quatre balles. Les Bulgares sont très bons. Harry est un attrapeur. Dans quel volume explique-t-on que les règles du Quidditch occupent plusieurs bouquins ? Tout ceci n'est pas sans rappeler les règles du rugby. D'ailleurs, les joueurs laissent souvent quelques os par-ci par-là lors des matches. Tout ceci pour dire qu'on rêve d'en savoir plus sur ce sport hors norme.

Chaque match décrit dans les livres nous a permis de comprendre que chaque compétition était unique. La Coupe de feu fut d'ailleurs particulièrement riche en surprises. On apprenait qu'il y avait des équipes nationales de Quidditch, que chaque pays possédait son propre style. Le jeu d'EA s'infiltre dans cette brèche et nous propose treize équipes possédant chacune des aptitudes extraordinaires (les figures spéciales sont uniques pour chaque groupe).

Le jeu ne pouvait être plus complet. Tour à tour, on incarne les poursuiveurs (les joueurs censés marquer des buts), les batteurs puis l'attrapeur. Plusieurs stratégies s'offrent à vous. Pendant la partie, vous pouvez créer un écart de 150 points en vivant une partie endiablée. En faisant cela, l'attrapeur – dont l'équipe sera fatiguée – ne pourra plus se lancer à toute berzingue à la recherche du vif d'or. Mais si vous dosez vos efforts, la chasse à la petite bille sera âpre. Une très bonne idée !

Les premières parties semblent faciles, voire répétitives. Mais petit à petit, de nouveaux coups font leur apparition et on marque des buts, combine des coups spéciaux, faire des reprises de volée, tacler, diriger des "Cognards", faire des figures sur de nouveaux terrains face à des équipes inédites.

En accomplissant certaines actions (dix passes dans un match par exemple), vous obtenez des cartes à jouer, tout à fait dans l'esprit de la série : animées et plus ou moins en relief. Avec plus d'une centaine de cartes, Quidditch possède également une bonne durée de vie.

Léo de Urlevan

HARRY POTTER : COUPE DU MONDE DE QUIDDITCH — **±53€**

DÉVELOPPEUR :	Electronic Arts
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.harrypotter.ea.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 500 MHz, 64 Mo de RAM

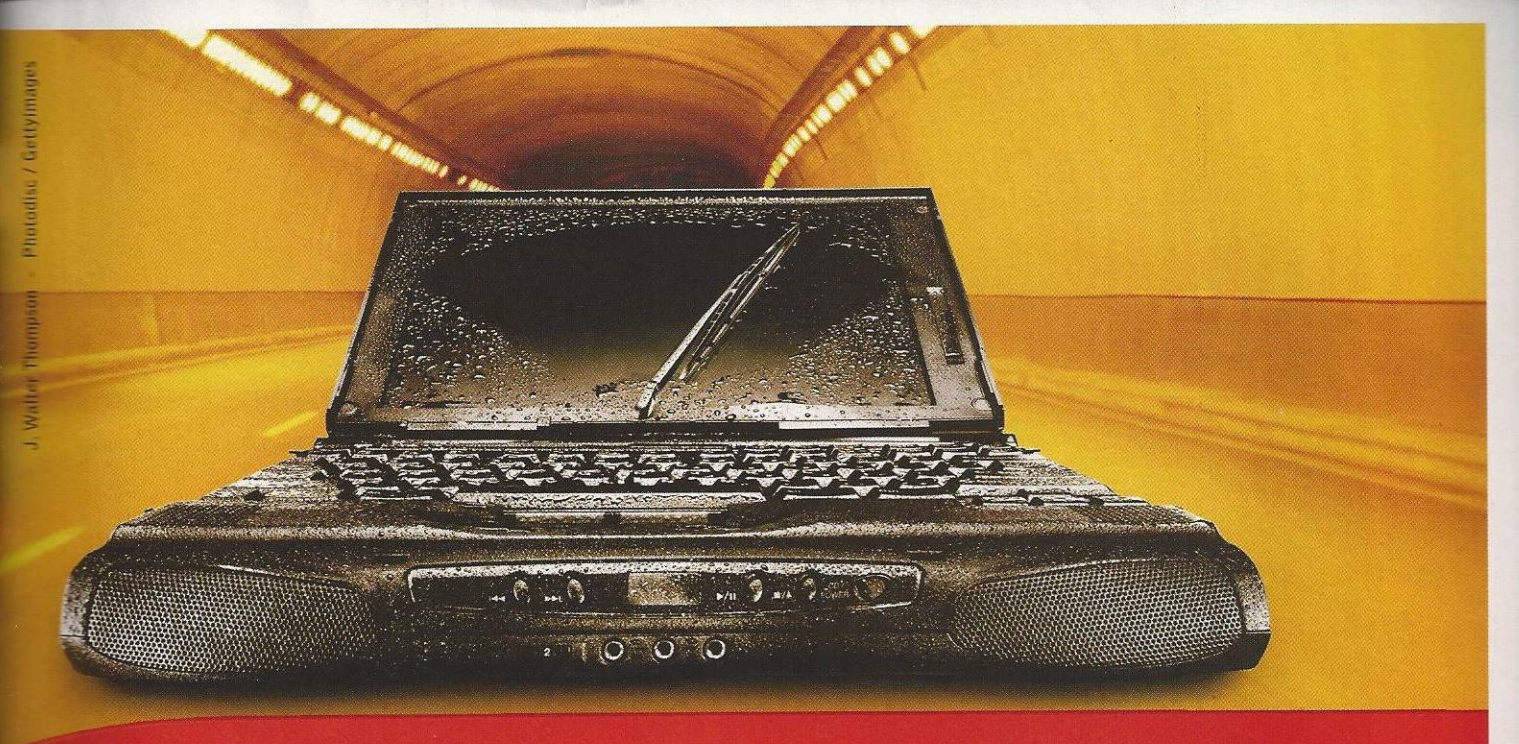
☺
- Un bon moteur
- Les coups spéciaux
- Battre les Anglais avec la France, c'est bon !

☹
- Parfois confus
- Pas jouable sur le Net

CLASSEMENT

GRAPHISME	90
SON	85
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	88
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	75

89

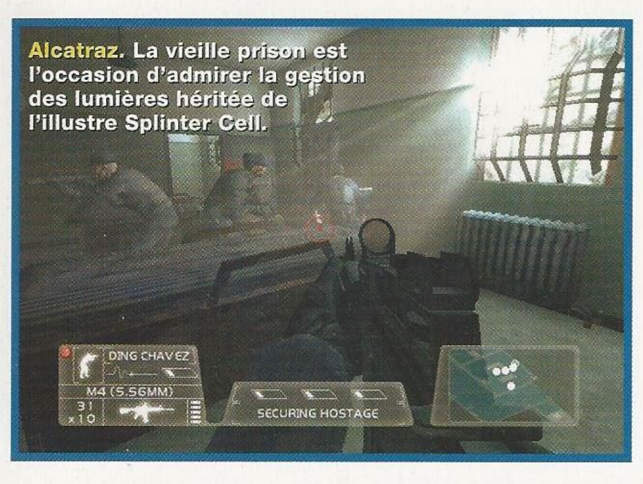

J. Walter Thompson · Photodisc / Gettyimages

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Silence, on shoote !

UBI SOFT EN EST À SON QUATRIÈME "TOM CLANCY" SUR LA CONSOLE MICROSOFT ET LA QUALITÉ NE FAIT QU'AUGMENTER. SURTOUT EN LIVE !

Alors qu'on attend avec impatience le deuxième Splinter Cell, l'équipe de développement Xbox du premier se rappelle à nos bons souvenirs avec ce nouveau Tom Clancy's Rainbow Six. De l'antiterrorisme à son paroxysme. Les tensions entre l'OPEC et les USA s'intensifient, et le Venezuela – qui est devenu premier fournisseur de pétrole – subit une vague d'attentats sans précédent. Les soupçons se portent alors sur le Moyen-Orient... L'équipe Rainbow fait face à de nouvelles menaces et se voit confier des missions plus intenses que jamais pour rétablir l'équilibre international. Un grand classique chez Tom Clancy !



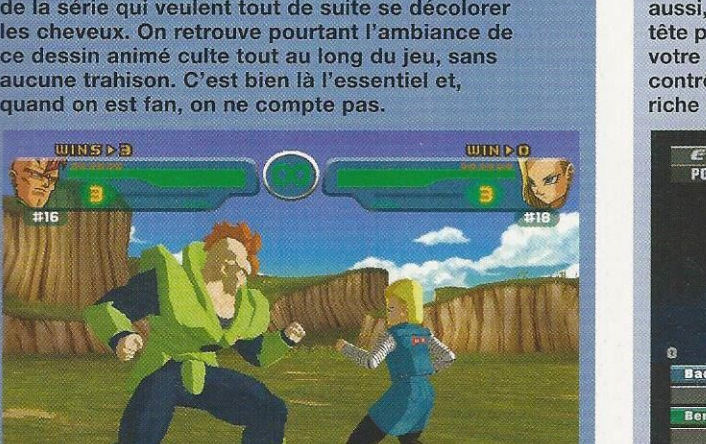
Alcatraz. La vieille prison est l'occasion d'admirer la gestion des lumières héritée de l'illustre Splinter Cell.

L'ensemble tient en quatorze missions, toutes plus délicates les unes que les autres, à additionner aux neuf uniquement Multijoueurs. Le mode LAN offre les modes Coopératif et Adversaire alors que le fabuleux mode Xbox Live en propose deux autres, Sharp Shooter et Terrorist Hunt. Les deux se révèlent géniaux quand il s'agit de s'insulter entre gens de bonne compagnie, via le casque.

Par rapport aux épisodes que nous avons sur PC, la carte de préparation a disparu... Mais le système d'action dynamique de Raven Shield est toujours de la partie. Une simple pression sur un bouton permet en effet de donner ses ordres aux trois autres, même sous le feu de l'ennemi. D'autres modifications dans l'interface générale sont intervenues, essentiellement pour rendre le tout jouable, et il faut bien avouer que le résultat est probant. On retrouve en prime le système de vision "à la Splinter Cell", à savoir les lunettes infrarouge (pour la nuit) et thermique (pour détecter les sources de chaleur.

DRAGON BALL Z BUDOKAI

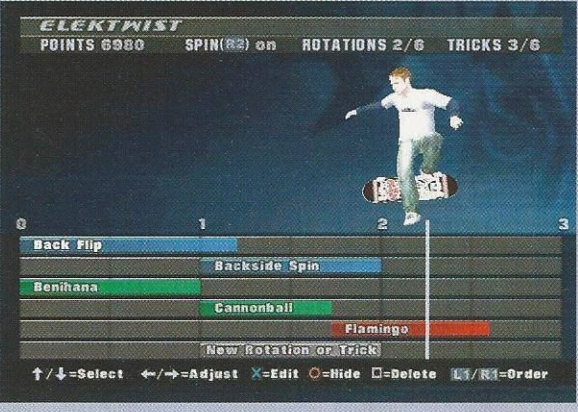
Un an après la PS2, le Game Cube reçoit enfin cet excellent jeu d'Atari. 23 joyeux personnages connus de tous les fans s'affrontent dans des combats invraisemblables et "cel-shadés". On regrettera tout de même le manque de liberté. Interdiction formelle de sauter ou de voler à sa guise. De même, le système de combat est assez peu arrangeant avec l'appétit des amateurs de la série qui veulent tout de suite se décolorer les cheveux. On retrouve pourtant l'ambiance de ce dessin animé culte tout au long du jeu, sans aucune trahison. C'est bien là l'essentiel et, quand on est fan, on ne compte pas.

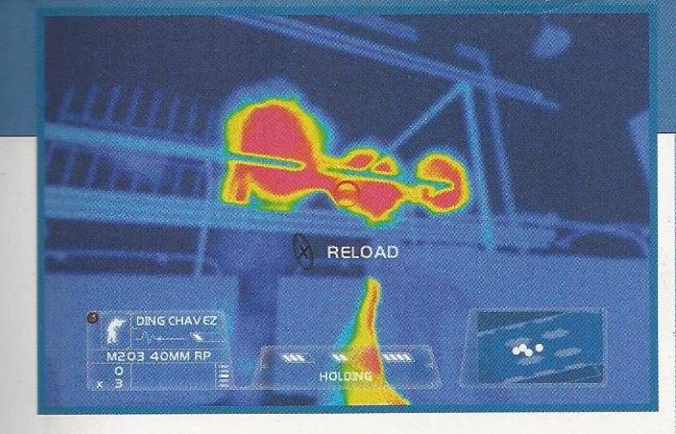


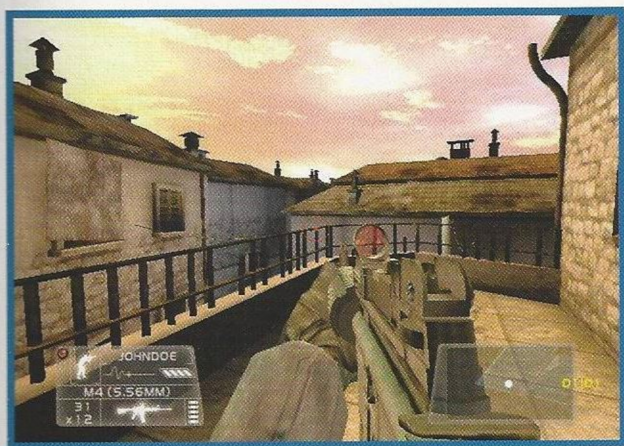
Tony Hawk's Underground



T.H.U.G. est le cinquième opus du jeu de skate qui rend fou. Cette fois-ci, pour relancer la série, les programmeurs sont partis en vrille. Le jeu lorgne sur le RPG, mais toujours sur fond de "skatecore". Vous dirigez la carrière de votre boutonneux et vivez sa vie de Californien tranquille : rencontre avec Chad Muska, énorme caisse à disposition pour rallier les différents skate-parks. A vous de créer les vôtres aussi, tout comme vos tricks d'ailleurs. Même votre tête peut être « downloadée » pour personnaliser votre skater. Niveau jouabilité, on retrouve le même contrôle que dans le 4, mais le jeu est tellement plus riche qu'on replonge une nouvelle fois.







Même si ici, Ubi Soft pouvait nous offrir un peu mieux en termes de graphismes, ils nous ont gâtés question plaisir de jeu. Une intelligence artificielle riche, un mélange de Stratégie et d'Action parfaitement harmonisé et surtout la possibilité d'exploiter au mieux le "Live". Au final, il est si savoureux que vous vous devez de l'avoir dans votre ludothèque, même si vous possédez déjà les trois autres titres du même auteur !

Jérôme



WARIO WARE INC.

Après avoir fait mourir de rire des centaines de milliers de joueurs à travers le monde, le jeu le plus stupide du moment débarque chez le grand frère de la GBA, à savoir le Game Cube. La recette est la même : quelques centaines de petits jeux tous plus cons les uns que les autres, jouables seul ou à quatre. Le principe est d'en enchaîner un maximum, sans savoir quel sera le prochain. Et tout le génie du truc repose sur le fait qu'on ne dispose que d'une seconde ou deux pour bien comprendre le but.



DANCE EUROPE

Surfant sur la vague Dance Dance Revolution, BigBen va plus loin avec ce jeu et son kit d'accessoires comprenant un tapis et un microphone sans fil. En plus de danser en rythme, vous pourrez aussi faire du karaoké ! Disponible sur PSOne (avec 20 titres) et PS2 (30 titres), avec ou sans les accessoires. Il y a en aura pour tous les goûts ! Sachez qu'il y en a déjà une centaine de milliers de vendus au Royaume-Uni. Alors qu'attendez-vous pour vous trémousser au son d'Alizée, de Lorie ou de Sophie Ellis Bextor ?

SONIC HEROES

Sonic et toute sa bande reviennent. Disons plutôt ses bandes, puisque qu'on retrouve la troupe des quatre gentils contre celles des quatre méchants, comme dans les derniers épisodes du hérisson... Mais aussi celle de Chaotix qui date elle de la 32X et une autre, féminine celle-là. Au programme : rien de neuf. Mais d'ancien, absolument tout ! La seule chose qu'on attende de Sega d'ailleurs, c'est de ne rien changer à cette formule qui fonctionne à merveille depuis plus de dix ans maintenant !



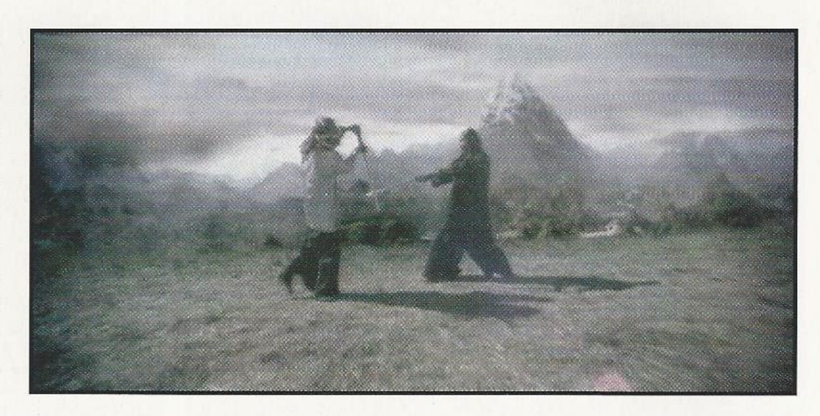
GTA III & VICE CITY

Ça y est ! Les possesseurs de Xbox vont enfin pouvoir écraser des vieux, trucider des prostituées et faire leurs courses en char. Mieux vaut tard que jamais. Les deux hits Rockstar devraient sortir en pack, mais malheureusement, il n'y aura pas beaucoup de différences avec les versions PS2, déjà très anciennes. Etrange donc, les mois ou les années qu'ont dû attendre les joueurs pour voir débarquer ce best-seller sur la console de Bill Gates. Quoi qu'il en soit, écoutez la radio métal !

>> TÉLÉ

Courts toujours !

Game One, la chaîne des jeux vidéo, diffuse une toute nouvelle émission, "*Microfilm*". Celle-ci permet de se délecter de courts-métrages réalisés en images de synthèse. Ce n'est pas toujours du "Final Fantasy", mais on tombe quand même sur des petits bijoux d'animation. Les films viennent du monde entier. Le grand intérêt de cette émission réside dans la qualité des images, qui n'a rien à voir avec celle des films diffusés sur le Net. Le présentateur, Guillaume Lubrano, connaît son sujet. Il s'agit en effet du créateur de www.cine-courts.com.



>> Microfilm Diffusé sur Game One Présenté par Guillaume Lubrano Tous les lundis à 19 h 20

>> CINEMA



Le rêve du pêcheur

Cela fait bien longtemps qu'il n'y a pas eu "LE film pour enfants de fin d'année". On ne peut qu'être nostalgique de cette époque où *Le Roi Lion* battait tous les records, où les parents sortaient des salles, aussi réjouis que les enfants. Heureusement, voici le dernier Pixar, et il s'agit sans doute du meilleur, ce qui n'est pas peu dire. Foncez le voir ! Impossible de ne pas apprécier *A la recherche de Némo*, poisson à la nageoire atrophiée acceptant mal son handicap.

>> A la recherche de Némo
Réalisé par Pixar
Avec les voix de Franck Dubosc, David Ginola, Samy Nacéri...
Date de sortie : Actuellement dans les salles

>> CD JEUNESSE

Ouvre-boîtes

Derrière l'avalanche de logiciels cuculturo-éducatifs, il n'est pas toujours simple de s'y retrouver. Dans ces différentes gammes, un produit sort pourtant du lot : "Le Bidulo Trésor de l'Oncle Ernest". Dans le premier opus, on découvrait une bande de personnages sympathiques tout droit sortis de magicien d'Oz. Leur domicile : la boîte à bidules. Ici, deux personnages désagréables veulent ouvrir la maison de nos amis pour trouver un trésor. Il va falloir les en dissuader en participant à diverses épreuves. Il ne s'agit pas d'un contenu éducatif rébarbatif et mal présenté. L'enfant s'amuse, et c'est bien là l'essentiel !

>> Le Bidulo Trésor de l'Oncle Ernest
CD PC et Mac
Editeur : Emme Interactive
Cible : 8-12 ans



LE PIANISTE

L'édition ultime



C'est Noël et il convient de se lâcher. Pourquoi ne pas craquer pour cette édition du *Pianiste* (la troisième quand même), un des films les plus poignants de 2002 ? Ce coffret reprend l'édition Collector précédente (2 DVD et un CD audio de trois titres), mais également le livre, l'affiche et un jeu de photos. L'histoire se déroule en 1942. Le héros est le pianiste de la radio de Varsovie. Il est juif. Forcément, son quotidien n'est pas de savoir s'il achète l'édition simple ou la Collector du dernier DVD à la mode. Attention, certaines scènes sont parfois à la limite du supportable.



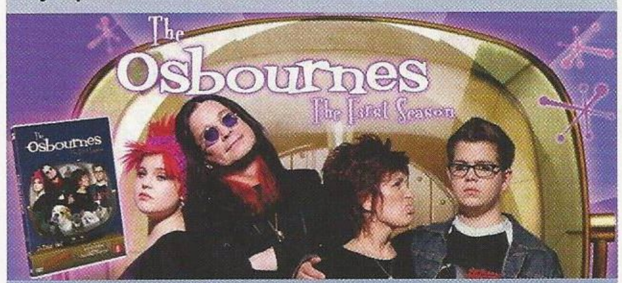
© Guy Ferrandis/H&K

EDITEUR : Wild Side Video
DATE DE SORTIE : 2 Décembre 2003 **PRIX :** 50 euros environ

THE OSBOURNES, SAISON 1

Déjanté !

Dans un registre beaucoup, mais alors beaucoup plus léger que les autres titres présentés sur cette page, voici la famille Osbournes. La Real TV à l'envers : des célébrités dans des situations ordinaires, avec la famille parfaite, agaçante de normalité malgré le passé houleux du père, Ozzie. Les Osbournes sont si touchants de véritable humanité que la moindre real TV qui ne soit pas produite par MTV vous donne envie de distribuer des gifles. En bonus : des scènes inédites, des conversations et toujours, toujours, du recul sur l'émission. Bref, de la réflexion. Là encore, ce qu'il n'y a pas ailleurs.



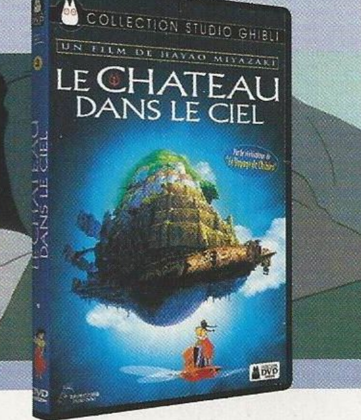
EDITEUR : Buena Vista Home Entertainment
DATE DE SORTIE : 3 Décembre 2003 **PRIX :** 40 euros

LE CHÂTEAU DANS LE CIEL

Plus longue sera la chute

Voici un DVD qui ne brille pas par ses suppléments, mais que tout amateur du septième art se doit de posséder. Et pourtant, ce n'est qu'un... dessin animé. Mais attention, Miyazaki est aux commandes. Rappelons qu'il a aussi écrit et réalisé *Princesse Mononoké* et *Le Voyage de Chihiro*. Difficile quand on parle d'art de faire un classement, mais *Le Château dans le ciel* suinte la poésie du début à la fin et tout le monde s'accorde à dire qu'il est le meilleur long-métrage de Miyazaki. Tout commence par une chute, celle de Sheeta. Tombée d'un dirigeable, elle échappe à la mort grâce à son collier (qui lui permet de voler) et tombe dans les bras de Pazu. Mais Sheeta est poursuivie par un gang de pirates, qui veulent justement récupérer son collier. Les militaires s'y intéressent également. Le point commun entre tous ces gens ? Leur passion pour la cité de Laputa, ville volante qui serait fabriquée dans le même matériau que le collier de Sheeta. Les bonus ne sont pas légion : un "comparo" film/story-board et trois bandes-annonces. Mais peu importe ! On se contentera de cet exceptionnel spectacle, pas forcément réservé aux mômes.





EDITEUR : Studio Ghibli **DATE DE SORTIE :** 3 Décembre **PRIX :** 25 euros environ

LES AUTRES SORTIES DVD DE DÉCEMBRE...

» **PULP FICTION** Collector + CD Audio	Quentin Tarentino	**PRIX :** 30 euros environ	**SORTIE :** 2 décembre
» **TRAINSPOTTING** Collector 2 DVD	Danny Boyle	**PRIX :** 20 euros environ	**SORTIE :** 2 décembre
» **SPIRIT, L'ETALON DES PLAINES**	K. Asbury	**PRIX :** 15 euros environ	**SORTIE :** 2 décembre
» **DOGVILLE** Collector	Lars Von Triers	**PRIX :** 30 euros environ	**SORTIE :** 4 décembre
» **LES NULS, L'INTÉGRULE**	Canal+	**PRIX :** 40 euros environ	**SORTIE :** 9 décembre

SELECTION

Un mois exceptionnel !

Compte tenu des progrès technologiques, nous avions décidé d'être plus sévères. Pourtant, sept jeux ont atteint ce mois-ci la barre symbolique des 90. C'est Noël !

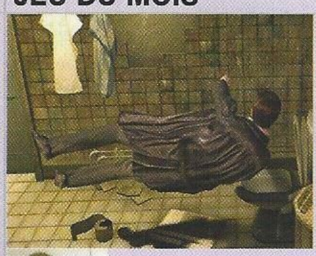
LES TESTS DU MOIS

NOM DU JEU	PAGE	NOTE
Call of Duty	44	95
Beyond Good & Evil	56	94
Pro Evolution Soccer	36	93
L'Entraîneur 2003-2004	80	92
NBA Live 2004	66	92
Max Payne 2	50	90
LFP Manager 2004	81	90
Trackmania	64	89
Black Mirror	78	88
Hidden & Dangerous 2	68	85
Les Simpsons : Hit & Run	72	80
Silent Storm	76	79
Spellforce	90	78
Virtual Skipper 3	96	76
Railroad Tycoon 3	94	75

NOM DU JEU	PAGE	NOTE
FIFA Football 2004	36	74
Le Retour du Roi	70	74
NFS Underground	74	72
Les Sims : Abracadabra	88	72
Dead to Rights	92	71
Judge Dredd	82	70
Yu-Gi-Oh !	96	65
Galactic Civilisations	96	65
The Omega Stone	96	65
Wallace et Gromit : Project Zoo	84	64
Contract J.A.C.K.	62	60
Apocalyptica	86	55
The Entente	94	40
MTV Celebrity DeathMatch	96	20

NOS JEUX PRÉFÉRÉS

JEU DU MOIS

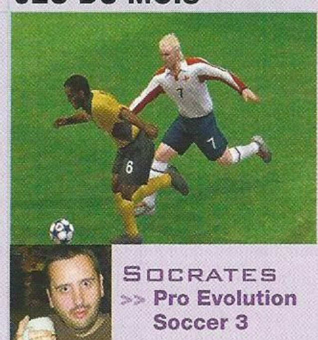




STEF
>> Max Payne 2

Depuis Max Payne 2, je m'essaie à de magnifiques roulades sur la pelouse du jardin public. Je dégaine le pistolet à eau du fiston, produis des ralentis dignes de ce nom, et pousse de grands Pan, Pan ! Les anciens se lèvent alors de leur banc et ripostent avec de vrais projectiles. Bang ! Reloaded.

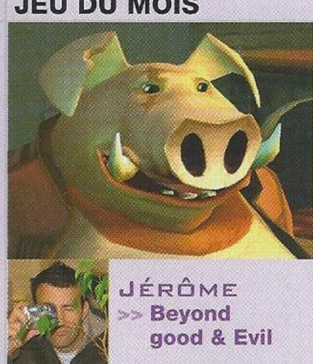
JEU DU MOIS



SOCRATES
>> Pro Evolution Soccer 3

J'adore le foot, le vrai, celui qui sent la sueur… Et voir PES3 débouler sur PC est certainement la meilleure chose qui pouvait arriver aux amateurs de ballon rond, malheureusement allergiques à la PS2. Même Léo, pourtant plus attiré par l'odeur du sang et par le rugby, a été conquis. C'est dire !

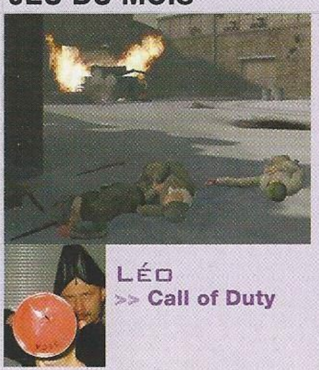
JEU DU MOIS



JÉRÔME
>> Beyond good & Evil

Quand je serai grand, je serai journaliste ! Un vrai, comme Jade de BGE. Le problème pour l'instant, c'est que le monde dans lequel je vis n'est pas aussi enchanteur que celui de la dernière bombe d'Ubi Soft. Bien sûr, Socrates est là avec son caractère de cochon pour me rappeler Pey'J, mais c'est tout…

JEU DU MOIS



LÉO
>> Call of Duty

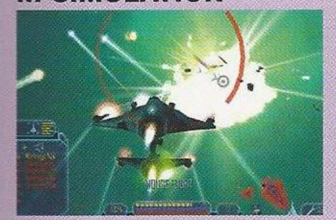
Revivre les grands moments de la défaite allemande à travers un simple jeu revient à devenir un véritable héros. C'est autre chose que de jouer les flics dépressifs, pousser la baballe, de prendre de belles photos. Vraiment, les autres ne vont pas faire vaciller l'histoire.

Top of the Tops

Voici le classement par genre des meilleurs titres de tous les temps

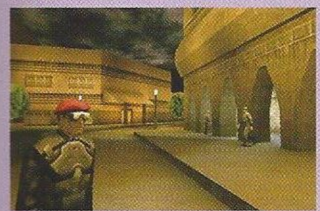
ACTION

... SIMULATION



1 Freelancer
2 Combat Flight Simulator 3
3 NFS : Poursuite infernale

... RÔLE



1 Deus Ex
2 Diablo II
3 Dungeon Siege II

... AVENTURE



1 Prince of Persia
2 Beyond Good & Evil
3 Max Payne 2

FPS

... BOURRIN



1 Unreal Tournament 2003
2 Return to Castle Wolfenstein
3 Devastation

... HISTORIQUE



1 Call of Duty
2 Medal of Honor
3 Battlefield 1942

... ORIGINAL



1 XIII
2 No One Lives Forever 2
3 Jedi Outcast

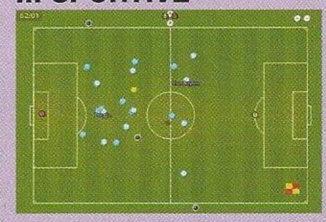
GESTION

... D'ENTREPRISE



1 Rollercoaster Tycoon 2
2 Zoo Tycoon
3 Tropico 2

... SPORTIVE



1 L'Entraîneur 2003-2004
2 LFP Manager 2004
3 Cycling Manager 3

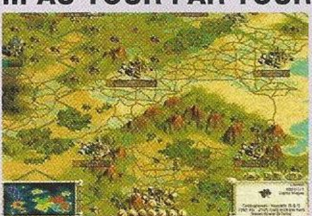
... URBAINE



1 Sim City 4
2 Industry Giants 2
3 Empereur

STRATÉGIE

... AU TOUR PAR TOUR



1 Civilization III
2 Age of Wonders II
3 Heroes of Might & Magic IV

... EN TEMPS RÉEL



1 Warcraft III
2 Command & Conquer : Generals
3 Age of Mythology

... TACTIQUE



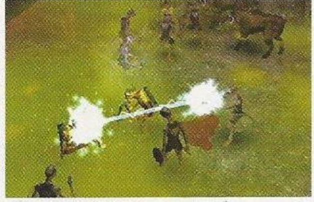
1 Blitzkrieg
2 Ground Control
3 Cossacks : Art of War

AVENTURE



1 Syberia
2 Runaway
3 The Black Mirror

JEUX DE RÔLE



1 NeverWinter Nights
2 Baldur's Gate
3 Morrowind

SIMULATION



1 Flight Simulator 2004
2 Grand Prix 4
3 Colin Mc Rae Rally 3

OLDIES



1 Half-Life
2 Full Throttle
3 Monkey Island 2

SPORT



1 Pro Evolution Soccer 3
2 NBA Live 2003
3 Tiger Woods PGA Tour 2004

UNIVERS PERSISTANTS



1 Dark Age of Camelot
2 Everquest
3 A Tale in the Desert

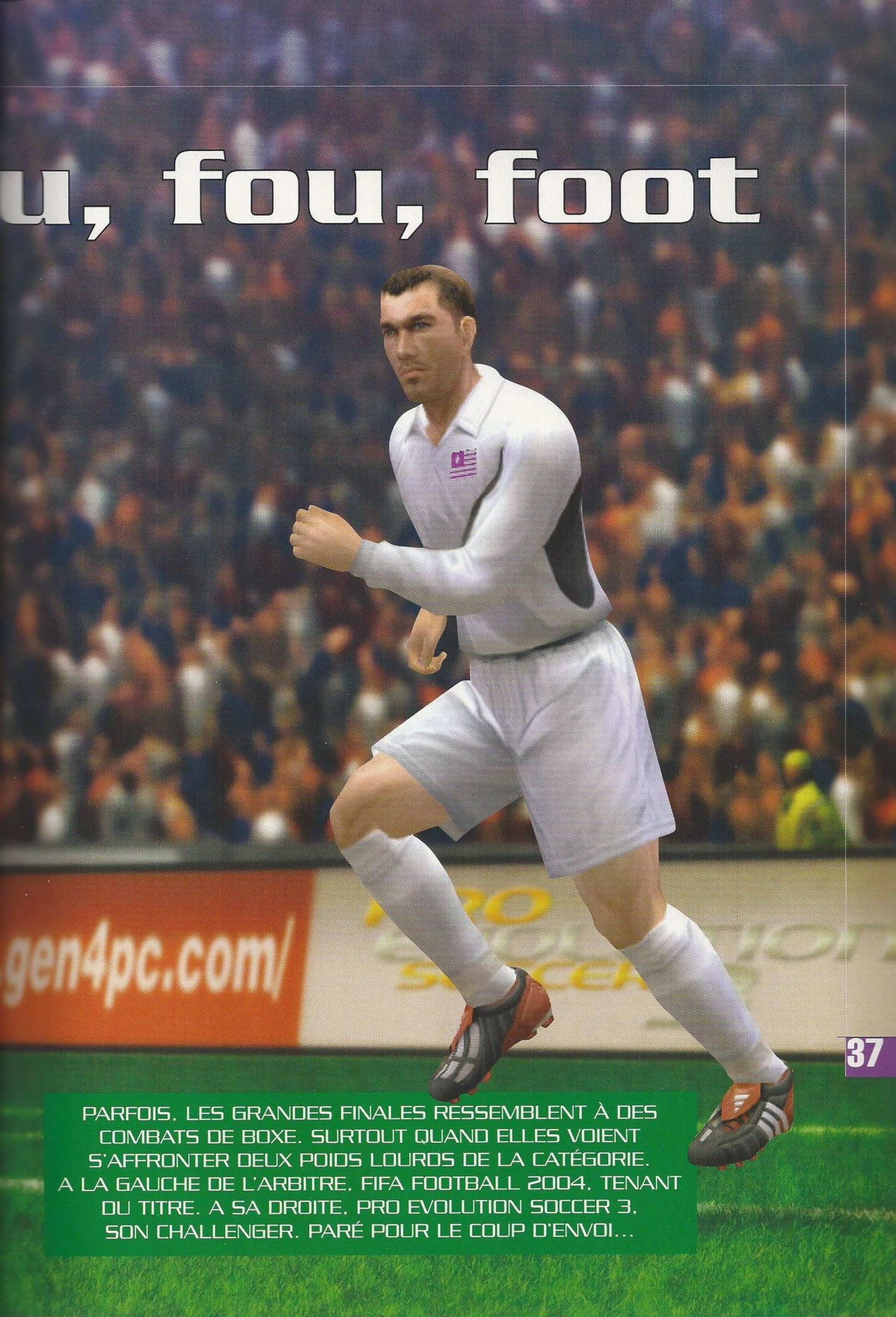
DIVERS



1 Les Sims
2 Chessmaster 9000
3 Abalone

Un match fo





u, fou, foot

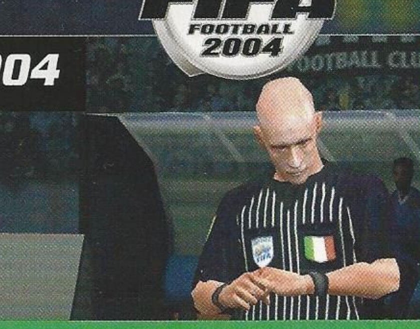
PARFOIS, LES GRANDES FINALES RESSEMBLENT À DES COMBATS DE BOXE. SURTOUT QUAND ELLES VOIENT S'AFFRONTER DEUX POIDS LOURDS DE LA CATÉGORIE. A LA GAUCHE DE L'ARBITRE, FIFA FOOTBALL 2004, TENANT DU TITRE. A SA DROITE, PRO EVOLUTION SOCCER 3, SON CHALLENGER. PARÉ POUR LE COUP D'ENVOI...

SPORT

FIFA FOOTBALL 2004

LE JEU

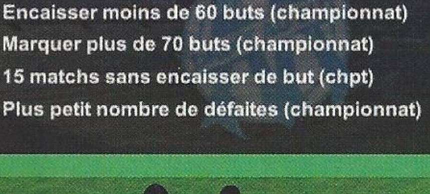
Vous composez votre équipe de A à Z (pour un match amical, une des nombreuses compétitions nationales ou une carrière de cinq années) dans l'espoir de remporter la victoire finale.



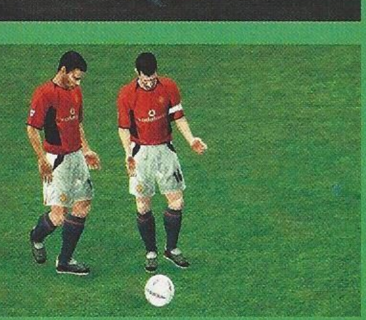




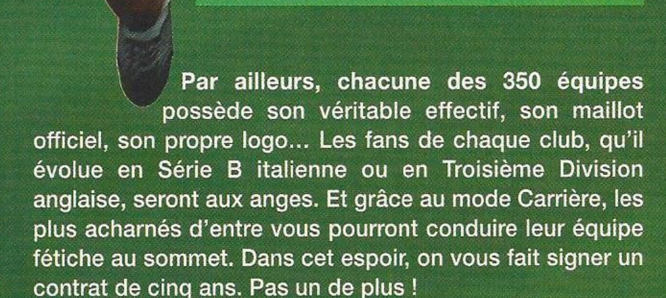




Petite blessure
Alessandro Del Piero
Recommandations : il peut jouer



Rentrant au milieu
Rentrant 2e poteau
Rentrant 1er poteau
Précis



Depuis des années déjà, FIFA domine le petit monde du PC où ses concurrents ne se sont jamais risqués. Et comme souvent dans ces cas-là, le leader a tendance à se reposer sur ses lauriers. Mais l'apparition sur ce support de Pro Evolution Soccer 3, qui lui dame le pion sur PS2, a contraint l'équipe de développement à redoubler d'efforts. Du coup, cette version 2004 est riche en innovations. Si bien qu'aujourd'hui, le hit d'Electronic Arts est enfin devenu un vrai jeu de foot. Décrié par les "puristes", FIFA 2004 fera certainement taire ses détracteurs, à défaut de les convaincre.

DES LICENCES À TOUT VA

La grande force de FIFA sera toujours ses licences. Les championnats sont extrêmement nombreux : France, Allemagne, Angleterre, Espagne, Italie, mais aussi Corée du Sud, Japon, Etats-Unis et bien d'autres encore. Et les plus prestigieuses compétitions sont de la partie, de la Cup anglaise à la Coupe de la Ligue autrichienne. Bref, rafler tous les trophées vous demandera un temps fou. A vos manettes !

Par ailleurs, chacune des 350 équipes possède son véritable effectif, son maillot officiel, son propre logo... Les fans de chaque club, qu'il évolue en Série B italienne ou en Troisième Division anglaise, seront aux anges. Et grâce au mode Carrière, les plus acharnés d'entre vous pourront conduire leur équipe fétiche au sommet. Dans cet espoir, on vous fait signer un contrat de cinq ans. Pas un de plus !

DES GRAPHISMES BRILLANTS

Graphiquement, cette version est la plus belle. Les stades sont en tout point fidèles à la réalité. Et en ce qui concerne les joueurs, on reconnaît les plus célèbres footballeurs : Zidane a une tonsure de plus en plus large, Beckham arbore sa coupe de cheveux bizarre, Figo a son grain de beauté sur la joue, Ronaldinho possède des dreadlocks aussi longues que ses dents...

Malheureusement, moins les joueurs sont connus, moins ils sont ressemblants. Avec 10 000 joueurs au total, il ne pouvait en être autrement. Quand vous jouez avec Amiens en Ligue 2, seule la couleur de la peau est respectée. Au final, tous les Blancs se ressemblent, tous les Noirs aussi. Bref, de ce côté-là, EA n'a pas eu les moyens de ses ambitions.





PRO EVOLUTION SOCCER 3

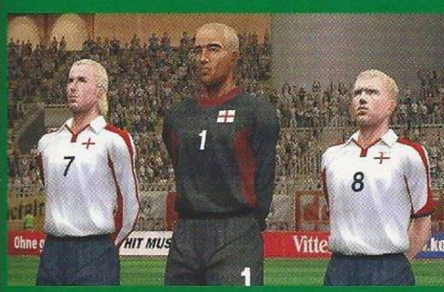
LE JEU

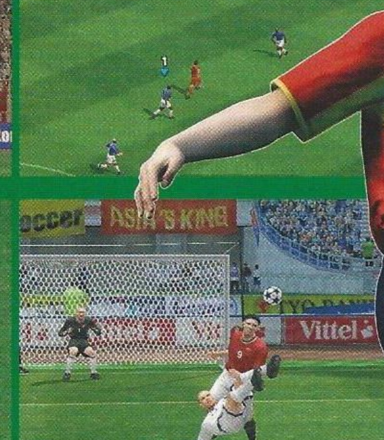
Vous sélectionnez votre équipe et prenez part à diverses compétitions (non-officielles). Pour des matches d'un réalisme qui vous procurent un plaisir des plus intenses !













Pro Evolution Soccer 3 est certainement la série qui a su se faire le plus désirer depuis une petite dizaine d'années. Alors que la PS2 a eu droit jusqu'à quatre versions par an, les joueurs exclusivement PC n'avaient jamais pu fouler sa pelouse. Du coup, ils n'avaient jamais goûté à ce gameplay incroyable qui a contribué à la réputation des PES. Alors ils se sont tous tournés vers FIFA qui, faute d'alternative, trouvait grâce à leurs yeux. Mais l'arrivée fracassante de Konami va certainement créer une scission au sein des fans de foot. Désormais, sur PC aussi, il y aura les pro-FIFA et les pro-PES. Que le match commence !

"LES LICENCES DU PAUVRE"

Konami n'a jamais bénéficié des licences sur lesquelles s'appuie FIFA. Pour tout vous dire, dans sa première version sortie au tout début de la PlayStation, première du nom, les Français s'appelaient Gabin, de Funès... Des noms bien de chez nous. Puis, ils ont rusé en intégrant un éditeur et, pour simplifier la tâche des gamers, en affublant les joueurs de patronymes approximatifs, comme Ziderm, Petiot, Ranoldo ou Roberto Larcos.

Aujourd'hui, PES s'appuie sur la licence FIFPRO, celles des joueurs professionnels, ce qui permet de ne plus se prendre la tête... Même si ça n'inclut pas les joueurs hollandais, ceux d'Afrique ainsi que la plupart des Sud-Américains. Idem pour les compétitions. Ainsi, vous ne pourrez pas disputer la Coupe du monde, mais uniquement la... "Coupe internationale". Ce qui revient au même au bout du compte.

DES GRAPHISMES TRÈS SOIGNÉS

Graphiquement, cette mouture est également la plus belle de toutes. Si bien qu'on a peine à croire que le premier Winning Eleven (son nom en japonais) était l'un des titres les plus laids de l'histoire des jeux vidéo. Et la modélisation des stades (parfaitement reconnaissables même s'ils ne portent pas leur vrai nom) est également remarquable.

Telle est la grande force de PES. Ce titre comportant moins de joueurs que ses concurrents (une centaine d'équipes pour un total avoisinant les 2 000 joueurs), les développeurs ont pu peaufiner chaque visage et satisfaire les puristes. Même si un plus grand choix en ce qui concerne les équipes aurait été fort appréciable. Mais bon, qui s'intéresse au championnat de Malaisie ? Alors...



SPORT

FIFA FOOTBALL 2004

UNE BANDE SON IMMERSIVE

Sans être exceptionnelle, la bande son reste de bonne facture. Les commentaires collent bien aux actions, mais s'ils ne brillent pas vraiment par leur diversité. L'ambiance est, elle aussi, parfaitement retranscrite, même si au bout de quelques heures de jeu, les cris des supporters et les salves d'applaudissements finissent par se transformer en un brouhaha des plus désagréables.

Pour ce qui est des bruitages, ils paraissent parfois trop artificiels. TCHOC ! PONG ! TCHING ! Enfin, en ce qui concerne les musiques, vous ne serez pas surpris en apprenant qu'elles se révèlent très vite insupportables. Dans 90 % des titres en fait, et 100 % quand il s'agit d'un jeu de sport ! Mais bon, il suffit de les désactiver et hop, le tour est joué.

AH, LA MOTION CAPTURE…

Adepte de la motion capture depuis pas mal d'années déjà, EA ne cesse de progresser et les mouvements sont de plus en plus réalistes. Aujourd'hui, FIFA fait figure de référence dans ce domaine. Les dribbles sont criants de vérité et les frappes très spectaculaires…

Et que dire des phases sans ballon ? Les appels de vos coéquipiers sont très convaincants (même s'ils ne sont pas toujours effectués dans le bon timing) et les duels entre défenseurs et attaquants – sur des coups de pied arrêtés par exemple – restent un modèle du genre. Il fallait y penser, à ces vilains petits jeux de mains entre deux adversaires.

DES INNOVATIONS ÉTONNANTES

Contraints de revoir leur copie avant l'arrivée de Pro Evolution Soccer 3 sur PC, les développeurs du studio EA Sports ont dû faire preuve d'originalité cette fois. Rien que pour son système de coup-franc révolutionnaire, FIFA 2004 vaut le coup d'œil. On définit le point d'impact de son pied sur le ballon, l'endroit du but que l'on vise… Et zou, dans la lucarne suite à un effet ahurissant !

Mais le plus fendard reste sans aucun doute les combinaisons qu'il est possible d'élaborer avant la partie. Que ce soit sur coup-franc ou sur corner. A ce moment-là, on ne dirige plus seulement le tireur, mais aussi un de ses coéquipiers. Ce dernier tentera de se défaire du marquage de son défenseur et de couper la trajectoire du centre, pour catapulter le ballon au fond des filets. Exceptionnel !



QUAND LE VIRAGE SE MET À CHANTER…

Même s'ils restent incomparables aux délires verbaux de la version japonaise, les commentaires de Cyril Linette et Stéphane Guivarc'h (oui, on pouvait rêver mieux) collent parfaitement à n'importe quelle phase de jeu. On se croirait presque devant Canal+, un soir de Ligue des champions. Mais bon, comme beaucoup de joueurs, même s'ils sont assez variés, vous vous en lasserez très vite pour vivre la rencontre, bercé par les "olas" du public.

L'ambiance dans le stade est en effet très réaliste. A l'entrée des artistes sur le terrain, les supporters allument des fumigènes et les jettent aux abords de la pelouse. Et ils réagissent à chaque action, que ce soit un but d'anthologie ou une faute impardonnable. Enfin, la balle fait un joli bruit. Surtout quand elle heurte le poteau ou la transversale !

DES ANIMATIONS STUPÉFIANTES !

Les graphistes de KCET, la filiale de Konami basée à Tokyo, travaille chacune des animations "à l'ancienne", en travaillant les images une à une pour chacun des gestes que peuvent effectuer les joueurs. Pour une fluidité optimale, il faut en dessiner 24 pour une seule seconde d'animation. Vous imaginez un peu le travail ?

Malgré la méthode employée, le résultat est exceptionnel, stupéfiant même. Chaque geste paraît calqué sur la réalité, notamment les reprises de volée qui sont un véritable régal pour les yeux. Nul doute que si vous aimez le foot (le vrai, celui qui se joue avec les pieds et non un pad à la main), vous tomberez sous le charme de PES3.

PLUS PROCHE DE LA PERFECTION

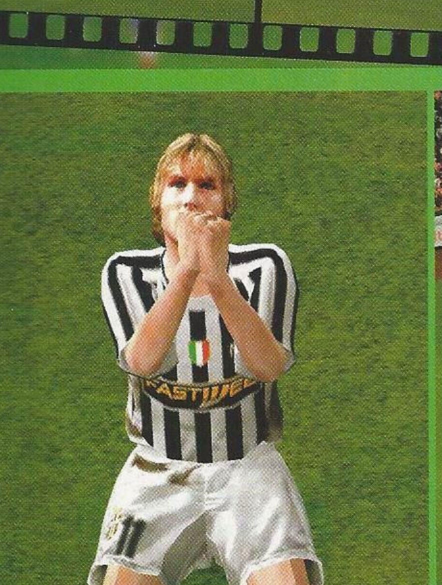
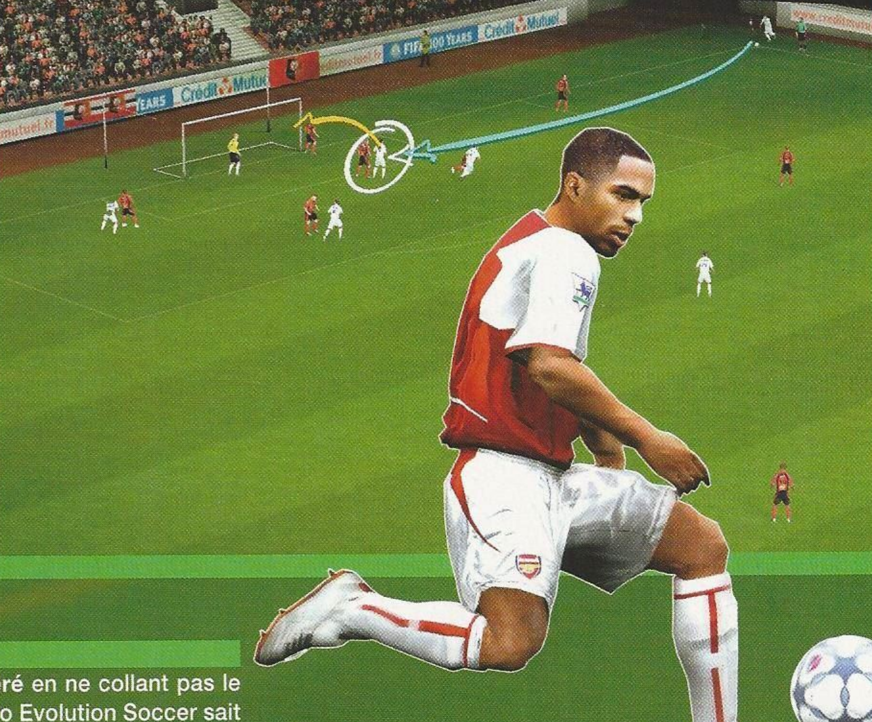
La série ayant déjà bien vécu (une trentaine de titres sont sortis sur PS2), Konami n'a jamais cessé de revoir sa copie. Et cette énième version – qui reste bien sûr la première PC – est sans aucun doute la meilleure de toutes. Dans un genre totalement différent, la gestion des lois de la physique n'a rien à envier à Half-Life 2. La balle est, pour ainsi dire, le 23e joueur présent sur le terrain. Et qu'il peut être capricieux celui-là !

En effet, en fonction de l'effet imprégné au ballon et des obstacles qu'il rencontre (le nez de votre adversaire ou les montants du but), il rebondira de façon singulière. Du coup, vous devrez le dompter avant de pouvoir le catapulter au fond des filets. Mais cette petite difficulté constitue un plus indéniable. Car à chaque but marqué, vous laisserez exploser votre joie, comme si vous étiez sur un vrai terrain, en train de jouer une finale de Coupe du monde.

ACTUALITES
TEST
MULTI
SHOPPING
PREVIEW





UN GAMEPLAY "REPENSÉ"

Comme l'an dernier, EA a persévéré en ne collant pas le ballon au pied du joueur, comme Pro Evolution Soccer sait parfaitement le faire depuis des années. Du coup, les matches ont gagné en intérêt, même si les débutants auront bien du mal lors de leurs premières parties. Mais bon, le réalisme est à ce prix.

Par ailleurs, un tout nouveau système de centre a été adopté, afin de servir l'attaquant de votre choix en pleine course. Des numéros apparaissent au-dessus de leur tête et il suffit d'appuyer sur le bouton correspondant pour lui faire un centre digne de David Beckham. Malheureusement, ce système n'est pas très intuitif. Et surtout trop "dirigiste" !

DE MIEUX EN MIEUX, MAIS...

Bref, s'il s'améliore d'année en année, FIFA reste à la traîne devant le savoir-faire de Konami. Il est vrai que le studio japonais sort pratiquement quatre titres tous les ans, alors qu'Electronic Arts se contente d'une cuvée par saison. Cependant, on ne peut que s'incliner devant tant d'efforts. Cette année, FIFA 2004 est devenu une véritable simulation de foot. On attendrait presque la suivante avec impatience...

Socrates

FIFA 2004 — ±55€

DÉVELOPPEUR :	EA Sports
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.fifafootball2004.ea.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 500 MHz ; 64 Mo ;
carte vidéo 16 Mo

☺
- Les graphismes soignés
- Les nombreuses licences
- Le système de combinaisons

☹
- Un gameplay toujours "dirigiste"
- Un plaisir de jeu assez faible

CLASSEMENT

GRAPHISME	90
SON	70
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	80
DURÉE DE VIE	60
MULTIJOUEURS	NT

74



PRO EVOLUTION SOCCER 3

UNE JOUABILITÉ INCOMPARABLE

Le gameplay de la série PES a largement contribué à sa réputation. Sur PS2, le numéro est toujours dans le Top 10 des meilleures ventes, alors que PES 3 pointe pourtant le bout de son nez. Son secret : un savant cocktail entre la rigueur qu'impose un tel souci de réalisme et le plaisir de jeu que peut éprouver le joueur. Qui aime le foot ne peut qu'adorer PES3, nouveau dieu des stades.

Cela dit, la prise en main est délicate. Et pour un débutant, quelques parties seront nécessaires avant de prendre réellement du plaisir avec ce titre. Mais au fil des rencontres, on en perçoit chaque subtilité, comme les contrôles qui rythment toutes les actions et le timing vous permettant d'effectuer des reprises de volée, des ciseaux acrobatiques et même des retournés. Si vous appuyez au mauvais moment, c'est la "cagade" assurée !

CHAMPION DU MONDE !!!

C'est à ça que l'on reconnaît les grandes simulations de foot : elles vous permettent de faire tout et n'importe quoi, à savoir un tir terrible qui termine en pleine lucarne… ou une frappe dévissée qui sort minablement en touche. Alors même si ce portage n'apporte rien en soi (toujours pas de jeu en ligne !), il comblera tous les amateurs de ballon rond. Champion du monde !!!

Socrates

PRO EVOLUTION SOCCER 3 — ±44€

DÉVELOPPEUR :	KCET
ÉDITEUR :	Konami
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.pes3.com

CONFIGURATION MINIMALE :
P3 à 500 MHz ; 64 Mo de RAM ; carte vidéo 16 Mo

CLASSEMENT

GRAPHISME	90
SON	80
PRISE EN MAIN	90
AMBIANCE	95
DURÉE DE VIE	99
MULTIJOUEURS	–

☺
- Des animations convaincantes
- Une jouabilité exceptionnelle
- Une durée de vie infinie
- Un plaisir de jeu total

☹
- Pas de licence FIFA
- Pas de mode Multi
- Mieux vaut avoir un pad PS2

93

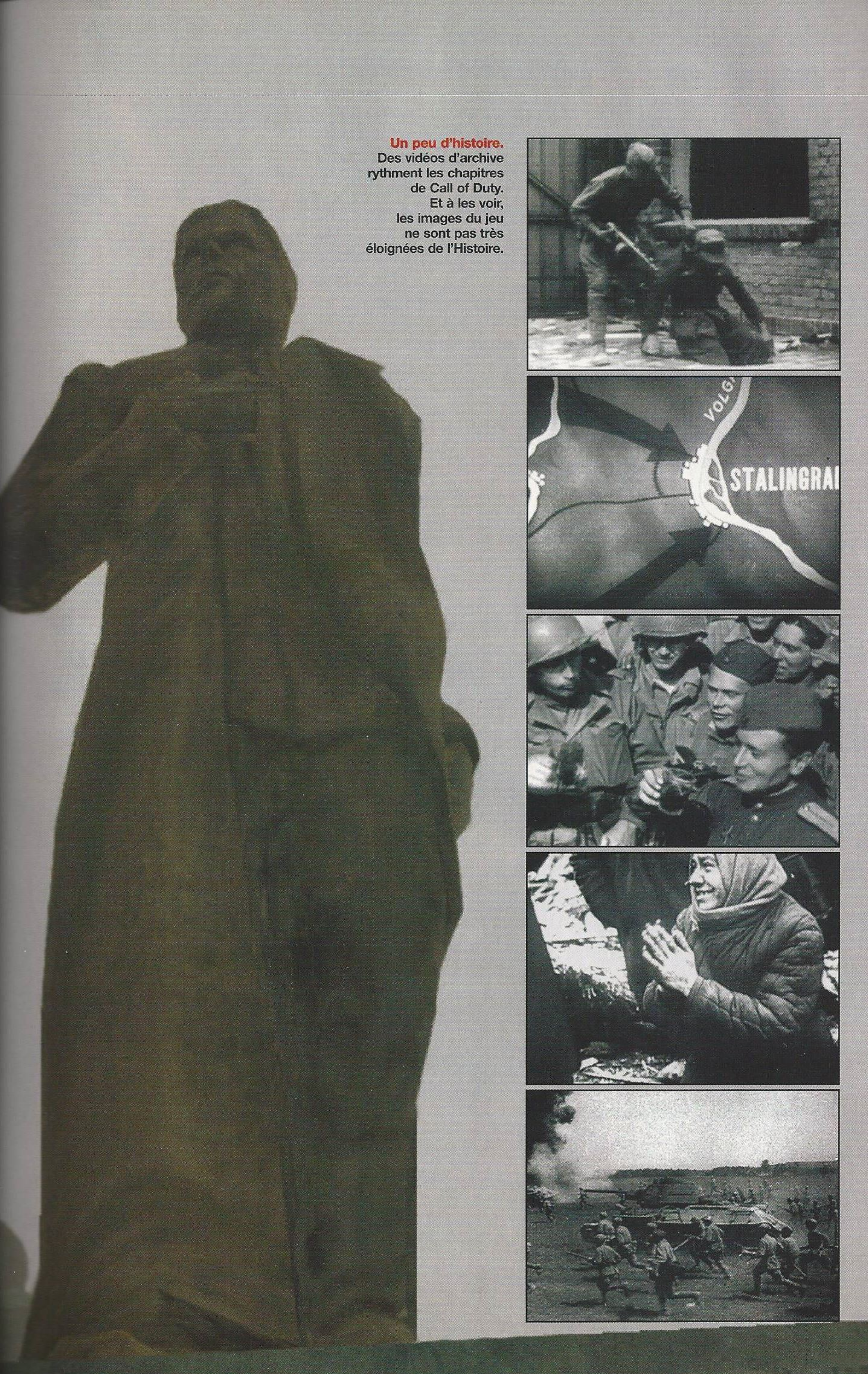
LE JEU

Vous incarnez des soldats de nationalités différentes lors de la Seconde Guerre mondiale et débarquez sur les plages normandes, faites un petit détour par Stalingrad avant d'envahir Berlin.

Objectif : Reichstag

QUELS SONT LES INGRÉDIENTS D'UN BON JEU ? UN CERTAIN NOMBRE DE PARAMÈTRES QUE NOUS NOTONS DANS NOS TESTS... CERTES, MAIS QUELLE EST LA SECRÈTE ALCHIMIE POUR OBTENIR UN TITRE EXCEPTIONNEL ? RÉPONSE, CALL OF DUTY À L'APPUI.

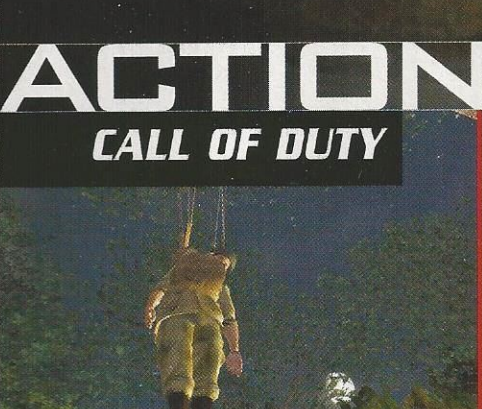




Un peu d'histoire. Des vidéos d'archive rythment les chapitres de Call of Duty. Et à les voir, les images du jeu ne sont pas très éloignées de l'Histoire.

ACTION

CALL OF DUTY





1 Un seul. Un petit cochon, pendu au balcon... Combien en voulez-vous ?

2 Acte de bravoure. Le jeu en est truffé.

3 Prise d'un village. Et boum ! La troisième DCA.

4 Scripté. Après avoir tué tous les Allemands, la maison explose...

5 La ville du patron. Plus qu'une place forte, un symbole.

6 Le flegme britannique... ... n'est plus ce qu'il était.



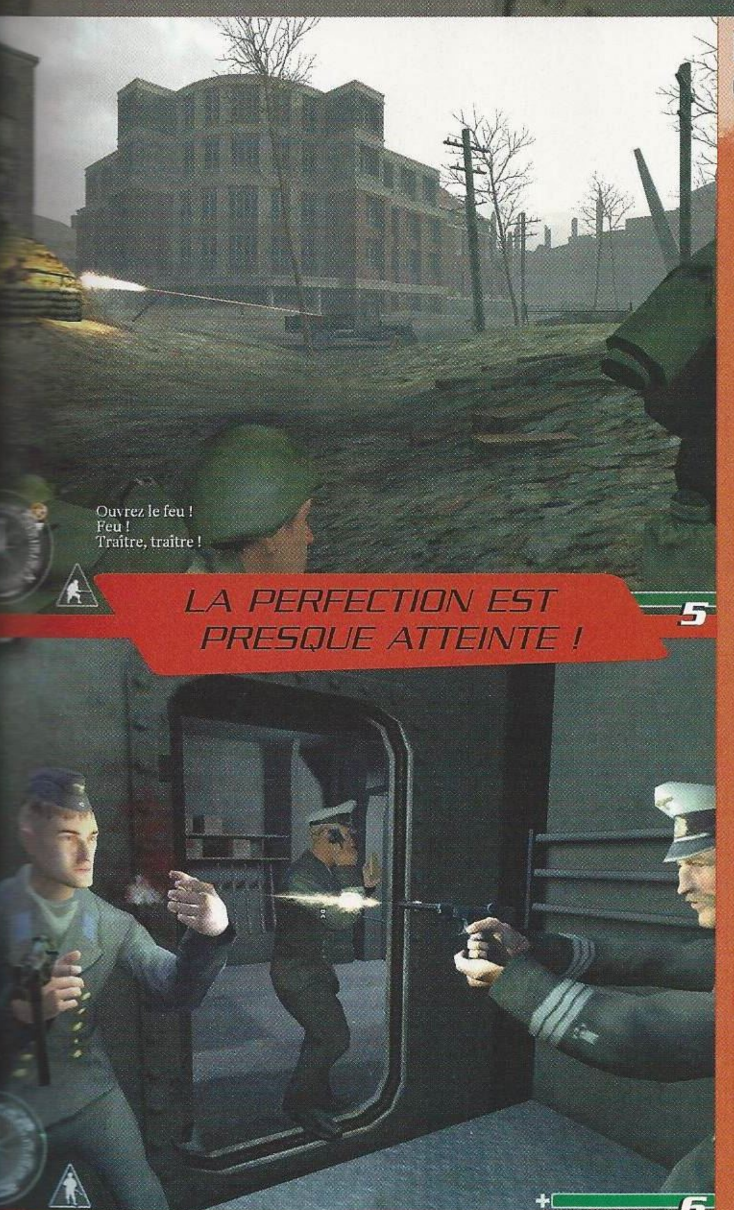
Pour obtenir un bon titre, il faut quelques arguments de poids et une réalisation sans faille pour intéresser le joueur. Citons pêle-mêle les graphismes, le son, le gameplay… Tout en sachant que nous omettons beaucoup d'autres paramètres. Mais ce sont des modèles à suivre. Visuellement, Call of Duty tient bien la route. Il n'atteint pas la qualité graphique d'un Half-Life 2 ou de Max Payne 2, mais demeure extrêmement satisfaisant. Tout dépend du moment en fait, la qualité du rendu oscillant entre le bon et l'exceptionnel.

Les intérieurs et couloirs en béton s'avèrent plutôt monotones. Bons tout de même, mais sans plus. Dans le même ordre d'idée, une mission vous emmène dans un manoir. Sur les murs, le même tableau est reproduit une bonne dizaine de fois à travers toutes les pièces. Un manque de finition ? Non ! Dans Call of Duty, les auteurs ont su séparer ce qui était important de ce qui ne l'était pas. On appréciera donc Stalingrad et Berlin. Des parodies de villes, d'ailleurs. On ne peut plus parler d'immeubles : à chaque fois, une façade en ruine rappelle qu'un bâtiment se trouvait à cet endroit, il y a quelque temps.

Il serait opportun de tirer un grand coup de chapeau au consultant chargé du réalisme graphique de ces jours sombres. Et à tous ses confrères chez Pyro (la série des Commandos), Dice (les Battlefield) et bien entendu 2015 (Medal of Honor). Ces derniers doivent d'ailleurs être à peu près les mêmes que ceux de Call of Duty, 22 membres de 2015 étant partis créer le studio Infinity Ward. Mais nous reviendrons sur cette ambiance si particulière aux FPS historiques un peu plus tard.

Le son a également une grande importance. Pas simplement pour les coups de feu, mais également pour l'ambiance générale. A propos d'un film, un réalisateur expliquait que la musique devait être présente mais savoir se faire oublier. C'est exactement le cas dans Call of Duty. Toujours est-il qu'elle est si belle, que vous chercherez absolument à la récupérer, surtout celle qui magnifie un des moments les plus tragiques de l'histoire, quand les forces soviétiques foncent sur Stalingrad, face à l'envahisseur nazi. Avec, en fond sonore, les cris des fils de Staline et un ersatz des chœurs de l'armée rouge.

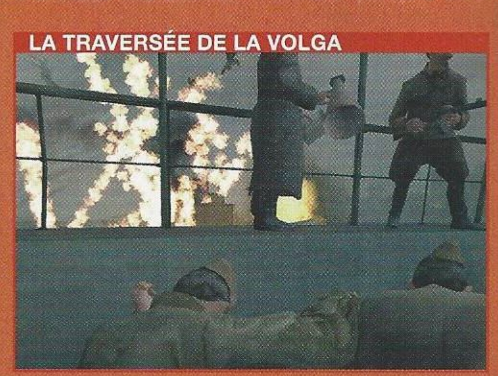
Revenons au jeu lui-même ! Tous les soldats n'ont pas forcément de fusils. Avant d'en récupérer un près d'un corps,



Des scènes déjà mythiques !

Etrange. Entre le discours des commissaires et la réalité, c'est le grand écart.

LA TRAVERSÉE DE LA VOLGA



PREMIERS PAS À STALINGRAD



Dans votre inventaire, cinq balles. Non, vous n'avez pas de fusil, vous venez de subir une déflagration de mortier et devez slalomer entre les balles.

Les Russes subissent trop de pertes. Les canons entrent en action pour éliminer les mitrailleurs allemands. A vivre avec le son à fond et un caisson de basse puissant.

TIR DE BARRAGE



L'ASSAUT

Place Rouge de Stalingrad. Les chœurs de l'Armée Rouge, les cris de vos partenaires... Grisant ! Et vous allez bientôt trouver un fusil !

Plus de 60 balles en réserve. C'est la première fois que vous utilisez un fusil à lunette dans le jeu. Devant vous, des dizaines d'Allemands.

MORT AUX FASCISTES



devrait nous mettre en p

leur but est de survivre. Deux chars boches sont de l'autre côté de la place. Non seulement le plaisir de jeu est pur, renforcé par une bande son mettant du baume au cœur du guerrier que vous êtes, mais c'est sous le signe de l'authenticité historique que le jeu a été réalisé. Un jour, le ministère de l'Education nationale décernera certainement des bons points à un jeu qui peut se vanter de retranscrire parfaitement l'histoire.

Concernant le gameplay, la perfection est presque atteinte justement. On ne s'ennuie pas une seconde car l'amplitude des actions possibles s'avère assez grande. De plus, la linéarité du jeu lui confère un rythme trépidant. Jamais on ne se retrouve perdu, c'est presque fléché. Il y a donc toujours des ennemis à affronter. Jusqu'à présent, nous avons toujours considéré la linéarité des jeux comme un défaut. Mais après Max Payne et Call of Duty, il faut peut-être envisager cette donnée comme un point fort. Encore faut-il, bien sûr, qu'il se démarque de ses concurrents comme Call of Duty.

Exemples. Le contexte historique est particulièrement riche de 44 à 45. Autant en profiter ! Infinity Ward ne nous refait pas le coup du débarquement, mais presque. Tout commence par l'histoire du soldat ricain parachuté en Normandie près de Sainte-Mère-L'Eglise. Séparé de son unité, il trouvera bien

ACTION

CALL OF DUTY

1 Grenades. En général, dans les autres jeux, les grenades me revenaient toujours en pleine tronche.

2 V2. Encore une mission très immersive où il faut détruire des roquettes.

3 Moteur. Dans Medal of Honor, les effets aquatiques étaient moins convaincants.

4 Difficile. La précision n'est pas optimale quand on se trouve dans un véhicule.

5 Un avant-goût d'Half-Life 2 ? En tout cas, ce bâtiment est très détaillé.

6 On fonce ! Tout devient plus simple avec un bazooka.

7 Ville fantôme. Dans la catégorie "champ de ruine", Berlin vaut bien Stalingrad.



Un environnement réaliste. Avec de tels décors, on perçoit la volonté d'authenticité des auteurs.

vite d'autres hommes pour nettoyer chaque village. Vous incarnerez ensuite un soldat anglais chargé de missions un peu plus fines que celles de l'Oncle Sam. Lorsque le British en aura décousu avec les Allemands, vous pourrez faire un petit voyage à l'Est, à Stalingrad. Autant vous le dire tout de suite, l'équipe d'Infinity Ward a inclus une scène dont on parlera sans doute aussi longtemps que celle du débarquement dans MoH.

Avez-vous vu *Stalingrad*, le film de Jean-Jacques Annaud ? Décrit par son réalisateur comme un film d'amour, il n'en demeure pas moins un des meilleurs films de guerre de ces dix dernières années. Dans Call of Duty, on retrouve la chaotique traversée de la Volga (les bateaux russes sont bombardés), le briefing ("*un fusil pour deux, les gars !*") ou les consignes de sécurité ("*camarade, si tu fais demi-tour sur le champ de bataille, on te flingue !*").

Le film *Stalingrad* évoque l'histoire vraie de Vassili Zaitsev qui deviendra bien vite un spécialiste du snipe. Coïncidence ! A Stalingrad, on passe son temps à faire du "*headshot*". Du bonheur ! Et que dire de Berlin ? On deviendrait presque communiste l'espace de quelques secondes. Une des ultimes missions consiste à dresser le drapeau russe sur le toit du Reichstag. Grandiose !

Ce contexte historique ne suffit cependant pas pour affirmer que Call of Duty est un jeu hors du commun. Comparons-le à un des flops du FPS historique : L'Offensive. L'Afrique du Nord est un terrain propice. Pourtant, il n'arrive pas à la cheville de CoD. On avance avec son fusil, l'ennemi est en face, on lui tire dessus, il meurt, et on passe au suivant. Bref, c'est la très quelconque rencontre d'une balle et d'une cervelle, le très prévisible dénouement de l'opposition d'un homme face à un fusil. Con comme la lune, en fait !

Dans CoD, on ne maîtrise pas tout. Il y a une vie autour de vous et l'immersion est totale. Cet Allemand, en face, on le voit. C'est votre cible ! Mais ça se passe sous les tirs de mortier, il faut ramper pour éviter les balles, tout en se magnant pour fuir la déflagration des grenades. Au loin, on distingue les collègues qui sautent en parachute mais, un peu plus près, la DCA germanique tente d'abattre les avions alliés.

Cet univers ne serait rien sans vos équipiers. Bien moins stupides qu'à l'accoutumée, ils n'hésitent pas à prendre des décisions osées et de nettoyer le terrain pour vous. Ils sont de véritables partenaires, presque humains. On ne joue pas à Call of Duty, on plonge dedans. Dernière chose. On agit en héros. Ici, les actes de bravoure ne se comptabilisent pas

aux centaines d'ennemis abattus. Vous pilotez un char, manœuvrez une DCA, snipez des dizaines d'Allemands sur la place Rouge, détruisez les appareils ennemis, vous emparez du Reichstag, détruirez également un barrage et mettrez hors d'état de nuire l'équipage d'un cuirassé.

Call of Duty souffre certes de quelques défauts, mais ils sont insignifiants. Vos alliés ont une fâcheuse tendance à vous attendre dans l'embrasure d'une porte. Pas moyen de passer au travers. Agaçant, mais cela ne se produit que très rarement. Plus gênant (et regrettable dans la plupart des jeux) : le problème des collisions avec les décors sont un peu bâclées. On trouve encore des ennemis avec la tête dans le mur. Nous en avons même vu un tenir debout sur la tête… Raide mort !

Là encore, ce n'est pas très important, car on ne souhaite qu'une chose : aller de l'avant. On ne s'attarde donc pas sur ce genre de détails. Certes, on préférerait avoir un jeu qui assure à tous les points de vue, mais il faut partir du principe que la perfection n'est pas de ce monde. Pour une équipe de développement, tout est une question de priorité et de choix. Ici, même la faible durée de vie et la linéarité (habituellement considérés comme des défauts) se transforment en avantage. Les itinéraires sont évidents, et en une période allant de 12 à 15 heures, c'est plié.

Mais chaque seconde vaut dix jeux dont on nous abreuve tous les mois, et chaque minute reste un moment inoubliable. Certaines scènes resteront gravées dans vos mémoires. Bref, Call of Duty est unique.

Léo de Urlevan

CALL OF DUTY

±55€

DÉVELOPPEUR :	Infinity Ward
ÉDITEUR :	Activision
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.callofduty.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 3 à 700 MHz ; 128 Mo de RAM

☺
- L'ambiance
- Une immersion fantastique
- Des séquences de jeu inoubliables

☹
- Des bugs de collision
- Un moteur physique parfois étrange
- Durée de vie

CLASSEMENT

GRAPHISME	88
SON	95
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	98
DURÉE DE VIE	30
MULTIJOUEURS	85

95

ACTION
MAX PAYNE 2

LE JEU
Vous incarnez Max Payne, un flic qui va vite se retrouver embarqué dans une histoire d'une extrême violence. Mettez donc de l'ordre dans tout ça !

Un peu cou
jeune hom

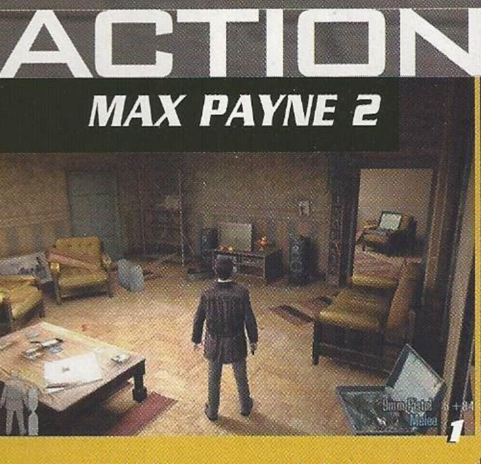


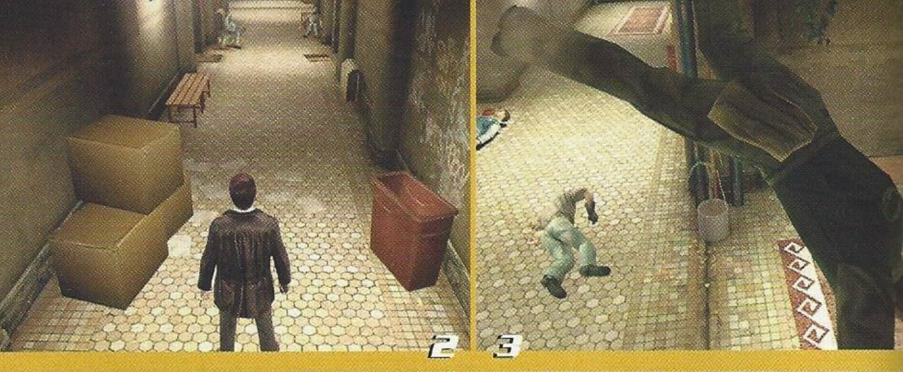
rt,
mé

QUAND UN PERSONNAGE AUSSI CHARISMATIQUE QUE MAX PAYNE DÉBOULE SUR NOS ÉCRANS DANS UN TOUT NOUVEL OPUS, ON SAIT QU'UN GRAND MOMENT DE JEU VIDÉO NOUS ATTEND. PAS FORCÉMENT LONG, D'AILLEURS, QUAND LA DURÉE DE VIE EST "MINIME"... MAIS TANT QU'ON PREND DU PLAISIR, PEU IMPORTE !

ACTION

MAX PAYNE 2





1 Intérieur. La déco est sympa, mais vous allez repeindre les murs.

2 Linéaire. A l'image de ce long couloir...

3 Périlleux. Certains lancers de grenades génèrent un sacré spectacle.

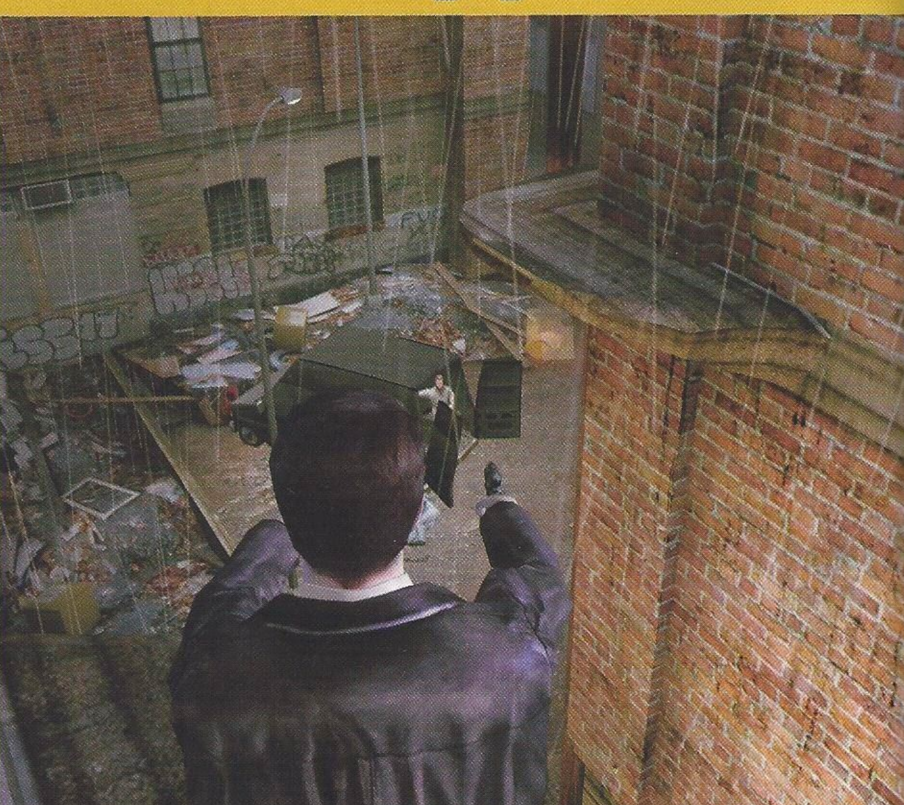
4 Clodo. Une fois sobre, il vous aidera.

5 Angle de vue. L'endroit parfait pour allumer des ennemis... et se casser la gueule.

6 En souplesse. Attention à la tête cependant...

7 Cheat codes. On peut ainsi voir ce qu'un moteur a dans le ventre.

8 Immoral. Ici, le meurtre des civils est sans conséquence.





Le plus dépressif des héros de jeux vidéo (si on met de côté Jérôme, bien entendu) fête son grand retour à coups de Léxomyl, de Zoloft et de Valium. Ne vous inquiétez pas ! Y'en aura pour tout le monde... Vous devriez effectivement voir pas mal de versions sur le marché de l'occase. Et ce, le lendemain même de la sortie. Pourquoi ? La réponse tient en un chiffre : 24 heures. Non, ça n'a rien à voir avec l'excellente série diffusée sur Canal+, mais les plus coriaces d'entre vous verront le bout de ce jeu en une journée.

Attention, ce chiffre ne correspond pas au nombre d'heures passées sur le jeu. Il faut en effet soustraire pas mal de choses. Les transports (une heure et demi), la bouffe (deux bonnes heures), la conférence de rédaction (trois heures "palpitantes"), le dodo (cinq heures réparatrices), le temps passé chez Farid à boire du café (une grosse demi-heure)... Ajoutons à cela deux petites heures d'Anarchy Online pour se changer les idées, et la durée de vie de Max Payne 2 culmine à une dizaine d'heures.

Si tous les titres souffraient du même défaut, nul doute que les jeux vidéo deviendraient temporellement le loisir le plus coûteux. 50 euros, c'est à peu près le prix du jeu. Cela correspond à 6 places de cinéma, au moins une semaine de squat dans n'importe quelle piscine, l'intégrale des livres de JK Rowling ou ls albums de Bénabar que l'on peut écouter et réécouter ad vitam eternam. Max est un véritable paradoxe. Il est devenu un héros extrêmement populaire en un minimum de temps, le premier opus ne durait qu'une dizaine d'heures également.

Le test de Max Payne 2 aurait pu commencer par tout le bien qu'on en pense. Mais quand on en reparlera dans quelques mois, on ne dira qu'un mot : court. Court mais bon, fort heureusement. Proposer une telle intensité dans un jeu révèle de l'exploit. Pas une minute, pas une seconde n'apparaît inintéressante. Paraphraser Brassens semble une évidence : tout est beau chez lui, y'a rien à jeter. Magnifique, intense et, fait plutôt rare, doté de graphismes en parfaite adéquation avec le gameplay, lui-même en phase avec le scénario.

La charte graphique est unique en son genre. Chaque aspect comporte une originalité, une touche inédite. Les cinématiques, par exemple, sont des BD avec un certain cachet. Difficile de les décrire. On dirait des photos repeintes. Elles apportent un côté noir supplémentaire à un univers déjà bien glauque. En effet, MP2 vous plongera dans les bas fonds d'une ville à fort taux de criminalité, à

I WANT TO SLEEP, TO FORGET.

TO CHANGE THE PAST.

MY WIFE AND BABY GIRL BACK.

UNLIMITED AMMO AND A LICENSE TO KILL.

RIGHT THEN, MORE THAN ANYTHING, I WANTED HER.

CE SERAIT UNE ERREUR DE PASSER À CÔTÉ D'UN TEL TITRE !

6

7

8

haut degré de corruption policière. Graphiquement, Max Payne 2 enterre tous ses concurrents. En fait, il ridiculise tous les autres jeux. Peut-être pas Half-Life 2, mais on l'attend toujours celui-là.

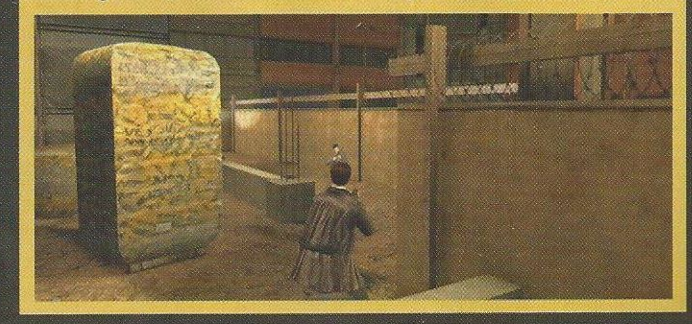
Jamais des textures n'ont été si détaillées et réalistes. Le souci de recréer des lieux n'a vraiment pas été pris à la légère. Ce ne sont pas simplement des textures propres et aplaties sur des surfaces. Il y a toute la saleté qui va avec, le désordre, la crasse, plein d'impuretés enrichissant chacune des salles que l'on traverse. En un mot comme en cent : un monde cohérent. Et diaboliquement désespérant ! Idéal donc pour s'identifier à Max Payne, le déprimé.

Ici, tout n'est que balles, stupre et cruauté. Pour atteindre une telle qualité dans la représentation des environnements, on a l'impression que tous ces décors existent et que les niveaux ne sont en quelque sorte qu'une photocopie d'un univers existant. Les interactions avec le décor permettent également une plus grande immersion. Même si ce n'est pas très intéressant, la possibilité de faire valdinguer de nombreuses parties du décor existe.

L'ensemble du moteur physique, lui, satisfera les plus exigeants d'entre vous. Il suffit de balancer une grenade au beau milieu d'une collection d'objets mobiles pour s'en

Les plaisirs des modes

Après avoir terminé le jeu une première fois, envisager de le recommencer n'est pas une hérésie. Si on n'a pas autre chose à se mettre sous la dent, naturellement. "Dur à cuire" augmente la difficulté, "Mort à l'arrivée" limite en fait le nombre de sauvegardes, "Minute New Yorkaise" vous permet de refaire les niveaux avec une minuterie dans un coin. Quelle autodérision de la part des auteurs ! Le dernier mode, "Fugitif", consiste lui à rester en vie le plus de temps possible face à des ennemis de plus en plus nombreux.



ACTUALITES TEST MULTI SHOPPING PREVIEW

1 Fusil à lunette. C'est cependant Mona qui l'utilisera le plus.

2 Séquence magique. Uniquement en cas de "headshot".

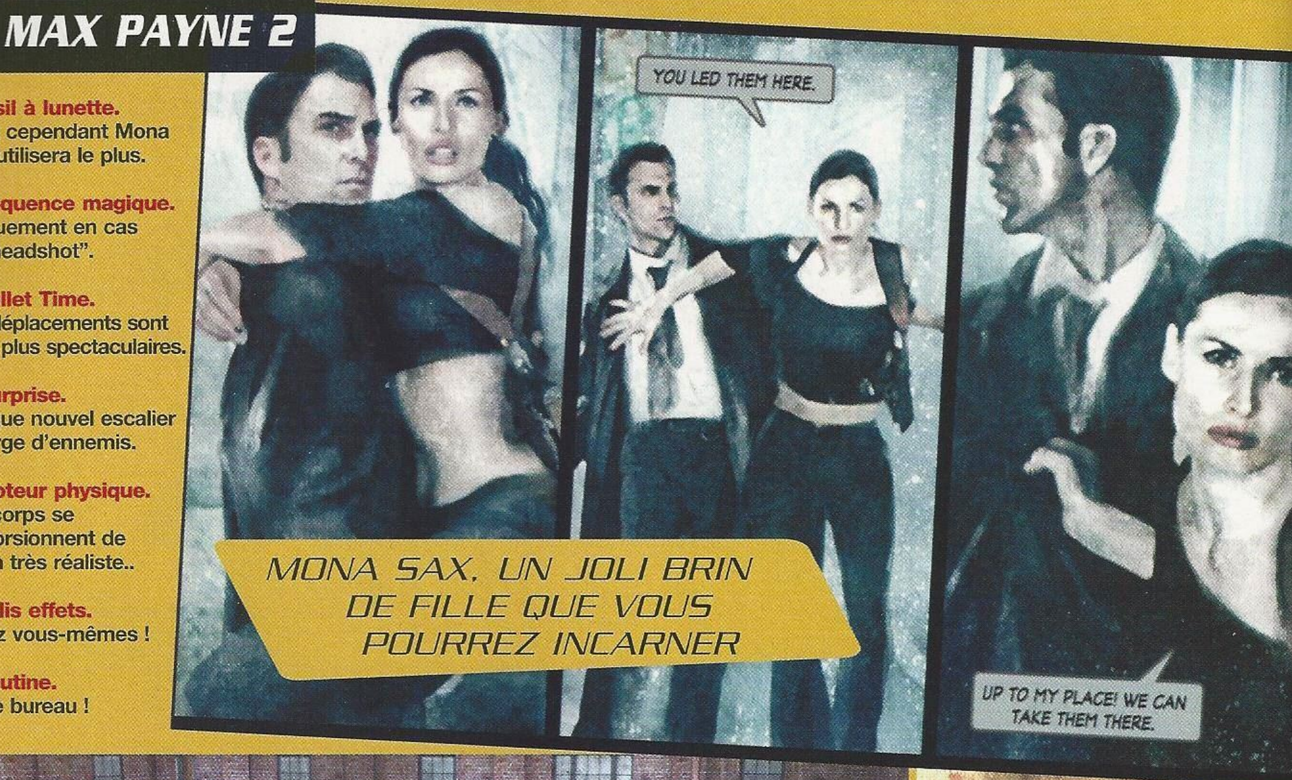
3 Bullet Time. Les déplacements sont alors plus spectaculaires.

4 Surprise. Chaque nouvel escalier regorge d'ennemis.

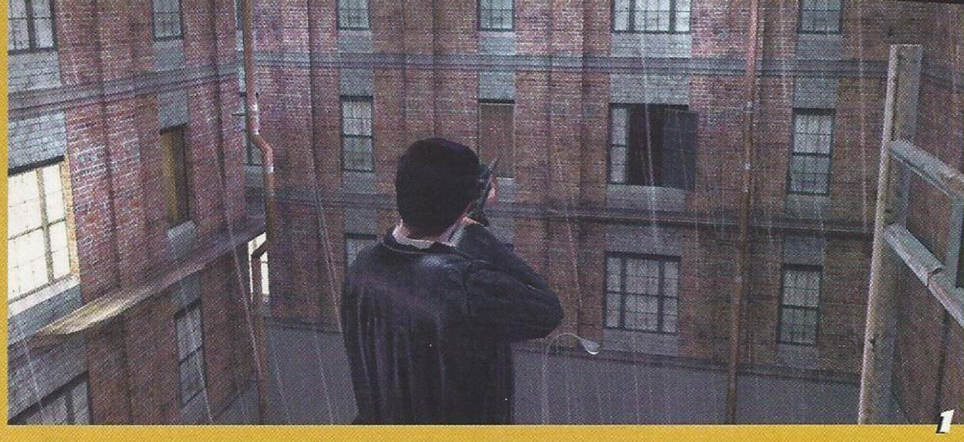
5 Moteur physique. Les corps se contorsionnent de façon très réaliste..

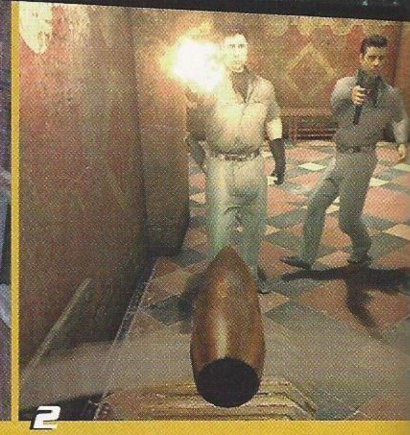
6 Jolis effets. Voyez vous-mêmes !

7 Routine. Ah, le bureau !



MONA SAX. UN JOLI BRIN DE FILLE QUE VOUS POURREZ INCARNER



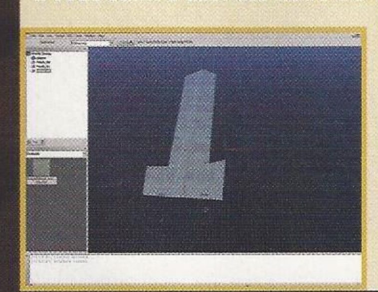


1 2

convaincre. Ou mieux. En plein milieu d'ennemis. Les bonds spectaculaires qu'ils effectueront vous donneront envie de collecter toutes les grenades disponibles. En l'air, les cadavres se meuvent d'une façon tout à fait probante en fonction de la zone de déflagration et les contacts avec les murs ou même… le plafond.

Terminez le boulot vous-même !

Si les 25 niveaux composants le jeu ne vous suffisent pas, créez-en d'autres, avec de nouvelles règles du jeu. Il vous suffit d'aller sur notre CD et d'installer Max Payne 2 Tools. Plus qu'un éditeur de niveaux, cet outil permet de créer des nouveaux modes de jeu. Le premier Max Payne avait bénéficié du même genre de complément et un "add-on" Matrix était né !



En fait, à plus d'un titre, le moteur est une réussite : les graphismes, le respect des lois de la physique et, bien entendu, le Bullet Time. Si vous avez déjà joué au premier opus, vous savez ce que c'est. Si vous avez vu Matrix, aussi. Dans Max Payne 2, il s'agit d'une option permettant de ralentir le temps et ainsi de devancer les actions des ennemis. Les images sont plus spectaculaires car les mouvements de Max se différencient grandement des animations normales.

Appuyez sur la touche gauche permet un mouvement vers la gauche, habituellement. En Bullet Time, il saute dans cette direction et peut tirer en même temps, le tout au ralenti. Sans atteindre les déplacements de Prince of Persia et ses extrémités (marcher au mur), Max reste tout de même un mec extraordinaire. Le plus sensationnel, c'est que ce Bullet Time est intégré au scénario. Les auteurs ont trouvé un prétexte pour le justifier !

Volontairement, vous ne trouverez donc aucune indication sur l'histoire. Chaque donnée pourrait atténuer le plaisir que procure Max Payne 2. Vu qu'il n'est franchement pas bien long… Sachez simplement que cette affaire commence par une enquête de routine, mais qu'elle se complique avec la rencontre avec Mona Sax, un joli brin

de fille que vous pourrez même incarner dans quelques missions.

Question gameplay, on approche de la perfection, même si tout est vraiment basique. En gros, votre job consiste à parcourir un couloir ouvrir une porte et flinguer tout le monde jusqu'au couloir suivant. Mais ça fonctionne. Trépidant ! "*Beau, beau et con à la fois*" disait le poète. C'est exactement ça avec MP2, mais on se complaît dans ce manque de finesse. Une main sur le clavier, une autre sur la souris, on devient Max le fataliste : on ne réfléchit plus, on tire.

Et quand Max flingue en Bullet Time, avec esthétisme, le bonheur est total. Même si les niveaux possèdent la linéarité de la trajectoire d'une balle et même s'ils sont courts... Et pas vraiment logiques. On peut flinguer des comparses, des innocentes victimes sans que cela ait une quelconque influence dans le jeu.

De petites imperfections jalonnent ainsi ce titre. Difficile de dire si l'intelligence artificielle est faiblarde ou si une touche de connerie a été implémentée chez les ennemis. Toujours est-il que le lancé de grenades en lieu clos suivi du "fermé de portes" est un sport très en vogue chez vos adversaires. Devant notre écran, on jubile : "*Mais ce n'est pas possible d'être aussi con ! Ça doit être programmé.*" Voulu ou non, comme tout le reste, le résultat reste jouissif. Ce serait une grave erreur de passer à côté.

Léo de Urlevan

MAX PAYNE 2

±50€

DÉVELOPPEUR : Remedy
ÉDITEUR : Take 2
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE : www.rockstargames.com/maxpayne2/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 3 ; 256 Mo de RAM

☺
- Graphismes
- Bande son
- Scénario

☹
- Durée de vie : environ 10 heures
- Pas de mode Multi

CLASSEMENT

GRAPHISME	98
SON	95
PRISE EN MAIN	89
AMBIANCE	92
DURÉE DE VIE	10
MULTIJOUEURS	–

90



ACTION

BEYOND GOOD AND EVIL

LE JEU

Jade, reporter sur la planète aquatique Hillys, doit assurer les rentrées d'argent de l'orphelinat qu'elle gère. Elle se retrouve à enquêter sur un mystérieux accord entre le gouvernement local et des extraterrestres, ce qui la conduira à vivre un périple inoubliable.



Béatifiant, Grandiose, Emouvant

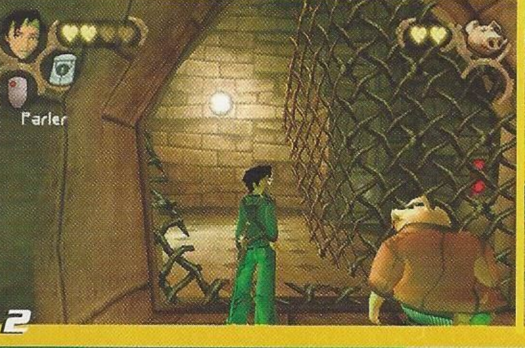
UBI SOFT A ASSURÉ LA FIN DE L'ANNÉE. LÉO A EU SON XIII, SOCRATES SON PRINCE OF PERSIA. JÉRÔME N'A PAS DÉCOLLÉ LE NEZ DE SON ÉCRAN ET POUR LUI C'EST SÛR, BGE EST LE JEU 2003 : UNE HÉROÏNE FABULEUSE, DES PERSONNAGES CHARISMATIQUES, UNE AVENTURE GRANDIOSE, LE TOUT DANS UN MONDE IMAGINAIRE D'UNE RICHESSE INCOMPARABLE.



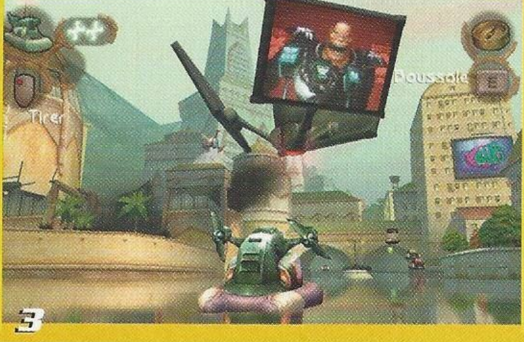
ACTION

BEYOND GOOD AND EVIL

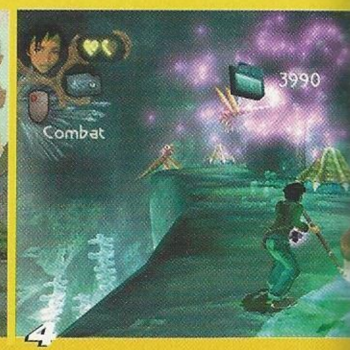
1



2



3



4

Votre écran ouvre une fenêtre de jeu en 16/9. Une jeune fille aux yeux verts apparaît, au côté d'une créature étrange et douce. Toutes deux font face à un vaste océan, et enchaînent avec grâce leurs mouvements de yoga. Le ciel se déchire soudain et une attaque extraterrestre les oblige à pratiquer un repli stratégique vers le phare de l'îlot.

Ce phare n'est autre qu'un orphelinat, géré par Jade et son oncle adoptif, mi-homme mi-cochon. Pey'J est un héros au grand cœur un peu bougon, toujours prêt à balancer tous les jurons du monde. Mais l'heure est grave, les orphelins sont aux mains des DomZ, de mystérieux envahisseurs organiques.

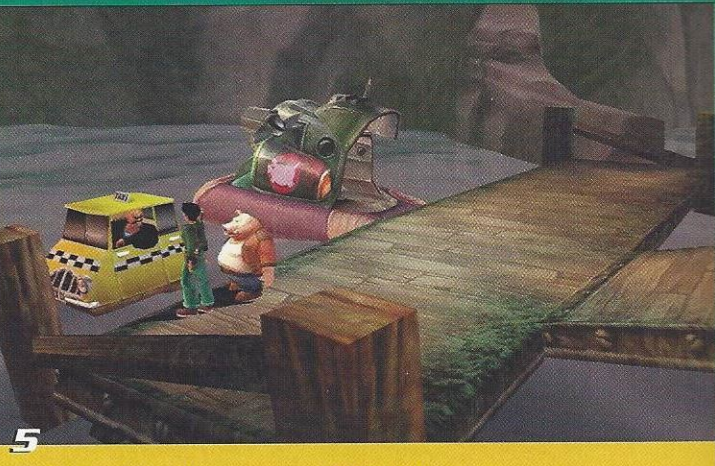
Dès le premier combat, Jade se révèle être une fille de caractère. Armée de son bâton magique, un "dai-jo" qu'elle peut charger à volonté pour une attaque dévastatrice, et secondée par Pey'J, elle aura vite fait d'en découdre avec ses ennemis. Pourtant ceux-ci pénètreront son enveloppe psy, laissant en elle de mystérieuses traces à même de lui donner des vision inexplicables.

Tout ce désordre aurait pu être évité si l'orphelinat avait eu suffisamment d'argent pour payer l'énergie nécessaire au bouclier censé protéger le phare. Heureusement, Secundo, l'esprit de l'ordinateur de Jade, dégote à cette dernière un petit boulot idéal pour le compte d'un labo scientifique : recenser toutes les espèces vivantes de la planète. Le temps de retrouver son vieil appareil, et Jade se lance dans cette quête écologiste qui sera le fil rouge de toute l'aventure. Même en plein combat contre des créatures plus incroyables les unes que les autres, il faudra qu'elle s'arrête pour les prendre en photos.

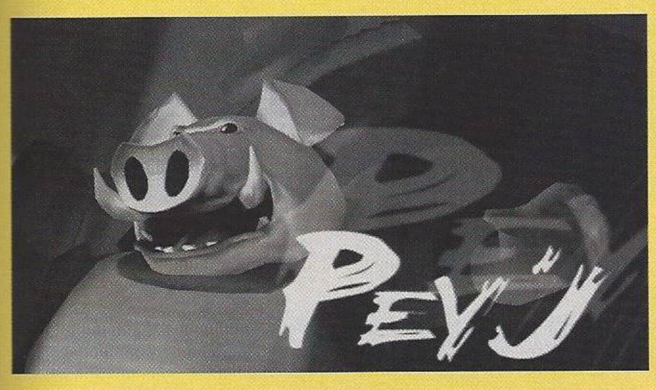
Le lien avec la nature est omniprésent, la plupart des personnages sont des croisements d'homme et d'animaux. C'est le cas des gérants du garage Mammago, où les Hippopo Sapiens répareront votre hovercraft. Ils font du marché noir et leur monnaie est la perle, qu'on

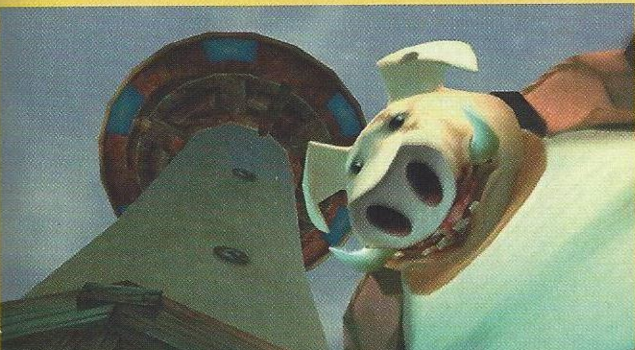
Un caractère de cochon

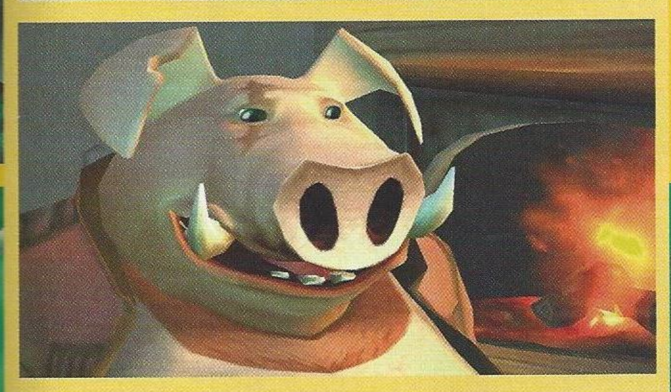
Véritable tête de lard, Pey'J est bien plus qu'un personnage secondaire. Vous le dirigez également et son aide vous sera précieuse tout au long du jeu. L'oncle adoptif de Jade se révèle vite indispensable, froussard parfois, émouvant souvent, mais toujours drôle. Ses inventions qui ne marchent jamais, ses insultes bien senties font qu'on ne peut plus s'en séparer. Il est toujours de bon conseil, et c'est aussi votre sherpa puisqu'il trimbale dans ses larges poches tout ce que notre héroïne ne peut porter. Le best : si vous le photographiez, il vous tient une posture à mourir de rire et il est classé dans la catégorie Sus Sapiens. Sous-Homme ? Pas vraiment !



5









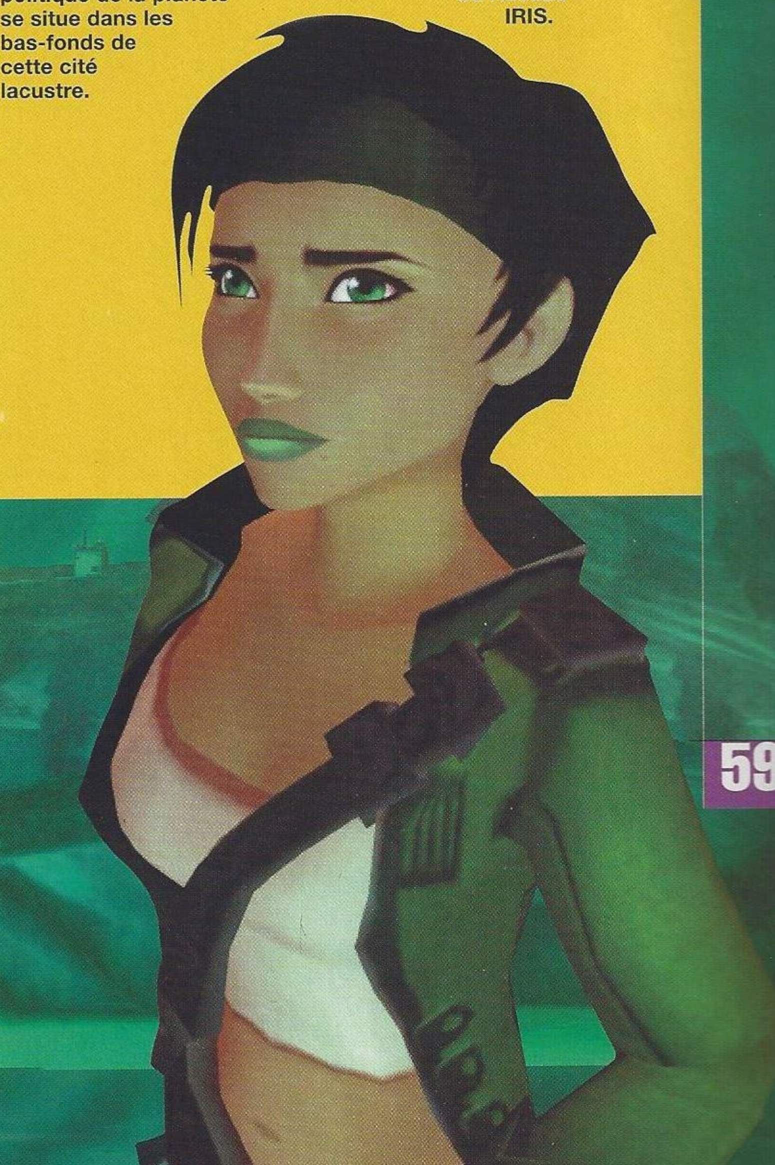
1 Ombre et lumière.
Le jeu gère le jour et la nuit, et certaines espèces animales ne sont présentes qu'à des heures bien précises.

2 Entraide.
Souvent vous devrez trouver un passage pour Pey'J, pas si agile, mais il vous rendra vite la pareille.

3 Hillys.
La clef de l'énigme politique de la planète se situe dans les bas-fonds de cette cité lacustre.

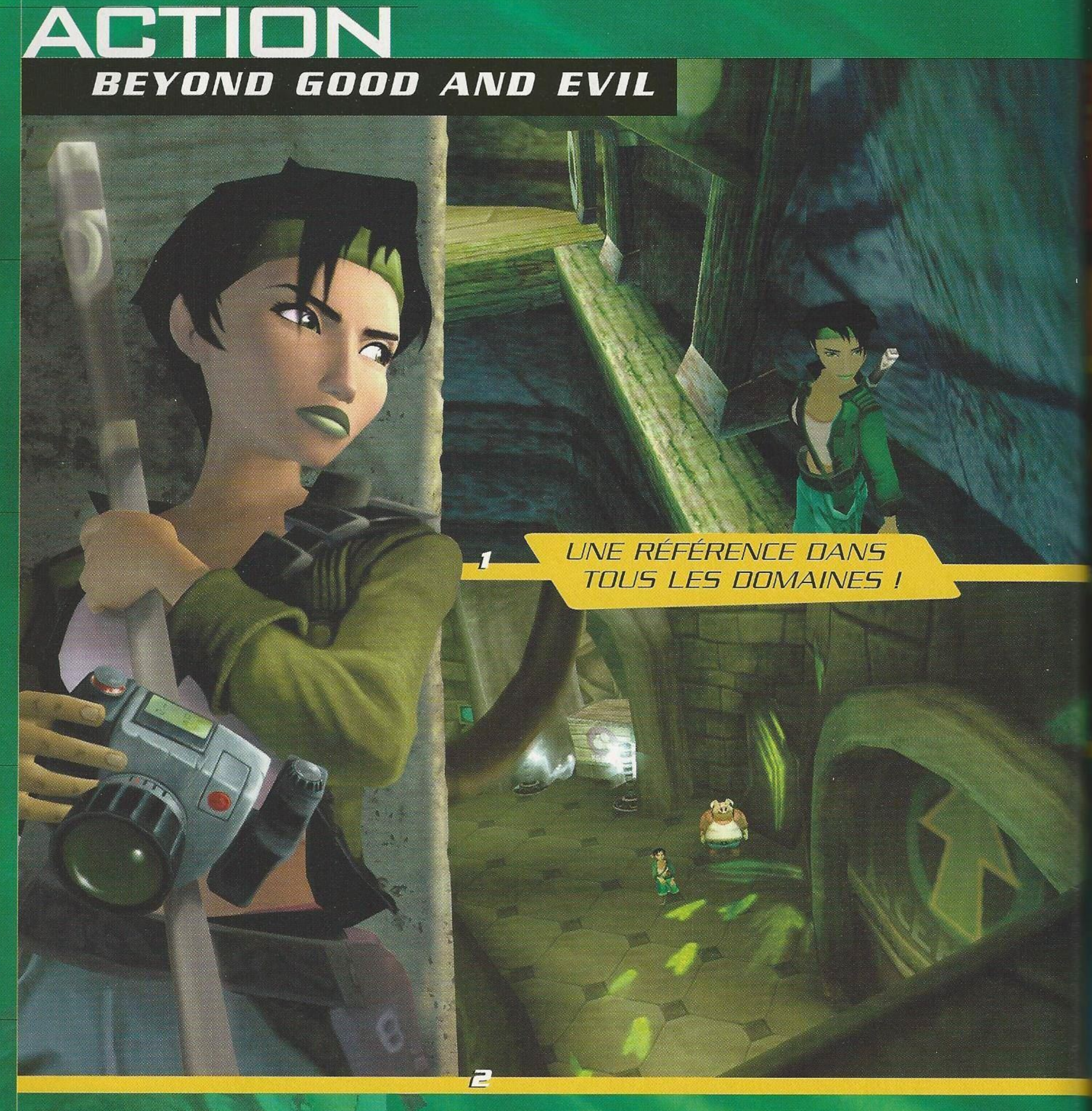
4 Magnificence.
Ubi Soft a su mettre la technique au service des illustrateurs, qui ont donc créé plein de petits univers, tous cohérents entre eux. Au final, on évolue dans un monde sublime.

5 Accélération.
Le mystérieux Castellejac n'était qu'un prétexte pour valider les aptitudes de nos compagnons, désormais tous membres du Réseau IRIS.



ACTION

BEYOND GOOD AND EVIL

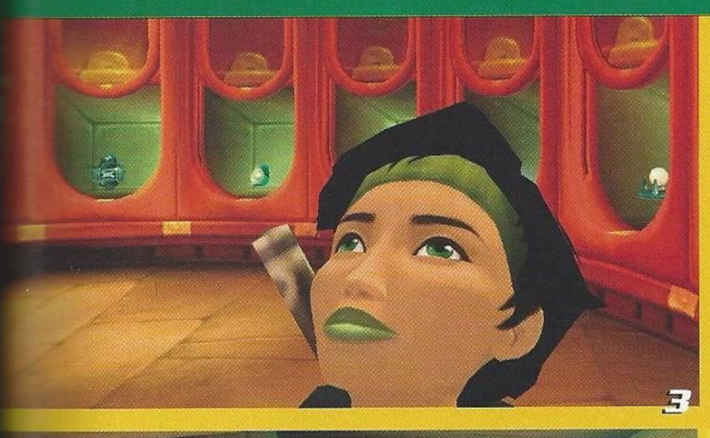


peut soit acheter à prix d'or avec la monnaie officielle, soit glaner en tuant des Domz ou en récompense de diverses petites missions.

La principale mission ne tarde pas à s'annoncer. Un homme mystérieux vous confie une tâche délicate. Il affirme que les sections Alpha qui protègent Hyllis seraient en fait alliées aux DomZ. Il met Jade au défi d'en ramener la preuve en photographiant au fond d'une mine un couple d'extraterrestres terré là. Une première aventure pour Pey'J et sa nièce, les deux s'entraidant grâce aux capacités d'inventeur du cochon. Il peut aussi faire un saut périlleux dévastateur grâce à ses chaussures volantes alimentées par la poche de gaz située sur ses fesses…

L'humour est un atout démentiel de BGE, on le trouve dans les dialogues que Jade tient avec tous les individus croisés sur son parcours, mais aussi dans des situations grotesques dont Pey'J est le roi. Une fois le couple d'extraterrestres pris sur le fait, le mystérieux homme se révèle être un membre du Réseau IRIS de résistance qui veut informer la population du vrai visage des Sections Alpha. Beyond Good and Evil : par-delà Bien et Mal, l'ambiguïté et la quête de la vérité n'auront de cesse que de donner de l'élan à notre journaliste. S'ensuivra une quête passionnante à travers l'univers pour avoir le fin mot de l'histoire…

Fin du teaser, retour sur Terre. BGE est une super production de Michel Ancel. L'univers de ce génie ludique est si riche qu'on s'émerveille sans cesse devant toutes ses idées géniales. Les graphismes panoramiques sont somptueux, les textures sont



1 Infiltration. Le nombre de situations différentes auxquelles Jade est confrontée n'a d'égal que le nombre d'actions qu'il lui est possible d'accomplir.

2 Mystère. Vous devrez vous infiltrer dans une usine qui fait disparaître des Hillyens. Que leur arrive-t-il ?

3 Chinois. Vous irez de surprise en surprise, par exemple en entrant dans un magasin de la cité asiatique !

4 Cosmique. Tout se négocie chez la famille Mammago. Au fond du magasin, un moteur stellaire valant 15 perles. Pour aller où ?

5 Boss. Il y a de l'action face à ce poisson vivant dans le corail.



It's in the game !

Beyond Good and Evil propose pas mal de petits jeux pour ceux qui prendront la peine de se promener dans l'univers de Michel Ancel. Dans un bar où les tables sont à coussins d'air, un requin vous invite à jouer une partie de billard du futur. Plus fréquemment, aux commandes de votre hovercraft, vous pourrez soit participer à des courses légales, proches d'un F-ZERO, ou défier des pirates dans d'obscures labyrinthes semés d'embûches plus proches d'un Wipe Out. Dieu seul sait ce que le reste du jeu nous réserve. Mais Dieu est mort affirmait Nietzsche. Alors il faudra découvrir le reste par vous-même, si on en croit l'auteur de Beyond Good and Evil, version papier.







magnifiques, la musique colle parfaitement à l'action. Les dialogues sont savoureux et le tout baigne dans une atmosphère écolo parfaitement sentie sans jamais aucun faux pas. Dès les premières minutes, le joueur est emporté, saisi, et rapidement BGE lui offre une possibilité quasi infinie de se libérer. Des scènes de Wipe Out avec l'hovercraft, des missions longues et haletantes, la photographie de toutes les espèces possibles. Impossible de trouver le moindre défaut.

C'est une référence dans tous les domaines, un grand jeu original, et non une suite éhontée ou une esbroufe technique. A voir comme un film, une véritable expérience qui vous videra l'esprit pour de bon et vous fera regarder les autres jeux d'un autre œil. Difficile d'en dire plus. Le titre de décembre, assurément, qui plaira aux plus jeunes comme aux plus âgés. D'ailleurs, arrêtez de lire ces pages, allez l'acheter, vous comprendrez.

Jérôme



BEYOND GOOD AND EVIL ±45€

DÉVELOPPEUR :	Ubi Soft
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.beyondgoodevil.com/fr

CONFIGURATION MINIMUM : P3 à 800 MHz ; 128 Mo de RAM ; GeForce3 ou équivalent

☺
- Jade
- Le monde merveilleux
- Toutes les sous-quêtes

☹
- Y aura-t-il un 2 ?

CLASSEMENT

GRAPHISME	92
SON	89
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	95
DUREE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	–

94





LE JEU

Jack n'est pas un petit marrant, malgré sa bonne gueule. C'est un tueur de la pire espèce. Pour le compte d'une organisation, vous avez carte blanche afin de dégommer tout ce qui bouge à travers l'Europe. Et bien au-delà.

Hit the road, Jack !

BIEN LOIN DES DEUX HITS QUE FURENT NOLF ET NOLF2, CE JEU PROPOSE UN GAMEPLAY BRUTAL ET UN SCÉNARIO LIMITÉ...

Situé entre No One Lives Forever et sa suite, NOLF2, ce stand-alone donne au joueur avide de réflexion la possibilité de se reposer. John Jack, un tueur du H.A.R.M., est le méchant zigouilleur de service. D'après Monolith Productions, les auteurs de cette sombre supercherie, les joueurs voulaient plus d'action et moins d'infiltration. Le message a été entendu, soyez tous et toutes rassurés !

On vous appelle Contract Jack - Just Another Contract Killer. Du genre à faire partie de l'Agence tout risque version "hardcore". Un vieux mafieux à la tête de l'organisation H.A.R.M a besoin de vous pour contrer une autre organisation italienne qui en a après la sienne. Que le carnage commence !

D'entrée de jeu, le ton est donné. Ficelé sur une chaise, en proie à deux "Rigatonis" armés jusqu'aux dents, vous arrivez à vous défaire de vos liens et, en deux ou trois coups de poing bien placés, à les désarmer, à récupérer leurs sulfateuses et à réaliser votre rêve de reconversion : boucher charcutier !

Vous entrevoyez alors l'immonde gameplay : le jeu consiste à nettoyer de fond en combles de vastes superficies pleines de vilains increvables. Tout ça pour qu'une porte s'ouvre enfin et vous amène à l'aire de « jeu » suivante.

Le premier niveau est celui d'un bar tenu par les Italiens. En dérobant une caisse, vous arrivez au deuxième, dans un décor de carton-pâte à Malte. Vous partez ensuite en Tchécoslovaquie où vous trouverez le jet ski, votre premier gadget inutile car impossible à conduire.

Les références à l'univers de James Bond sont certes présentes, mais elles font tâches dans ce jeu qui devrait plus





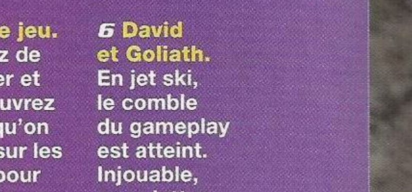














1 Aventurier. Vous vous échappez en prenant le train. Dans ce niveau, vous avez dû abattre dans les 300 mecs.

2 Entré de jeu. Vous venez de vous libérer et vous découvrez avec joie qu'on peut tirer sur les cadavres pour les voir remuer.

3 Physique. L'animation des personnages est irréprochable. C'est une bien belle simulation de ball-trap.

4 Humour. On rigole, et on s'amuse non-stop.

5 Technique. Admirez les textures…

6 David et Goliath. En jet ski, le comble du gameplay est atteint. Injouable, vous luttez contre des hélicos presque inoffensifs avec un lance-roquettes qui tire vers le bas.



être l'add-on de Return To Castle Benny Hill que des deux fameux NOLF.

L'intelligence artificielle (IA) des ennemis varient vraiment du tout au tout selon le mode de difficulté, mais peut importe leur ruse, il est assez vite fatigant d'avoir à shooter sans cesse. Au mieux, vous appuierez sur un bouton pour ouvrir un sas ou décharger une grue.

Les seules découvertes que vous ferez seront des cachettes contant une grenade et un gilet pare-balles. Pas de quoi prendre une aspirine donc… Réservez votre cachet pour la musique diaboliquement désuète et répétitive !

Reste un éditeur de "mods" assez fourni pour pouvoir mettre la tête de vos ennemis dans votre jeu. De toute façon, Contract J.A.C.K est plus agréable à jouer en Multi. Pour ce faire, les célèbres DeathMatch, Team DeathMatch Demolition et Doomsday devraient ravir les fans.

Mais bon, on oublie que ce jeu est estampillé NOLF, d'accord ?

Jérôme

CONTRACT J.A.C.K.

±30€

DÉVELOPPEUR :	Monolith Productions
ÉDITEUR :	Sierra
LANGUE :	anglaise
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	nolf2.sierra.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 800 MHz ; 128 Mo de RAM ; GeForce 3 ou équivalent

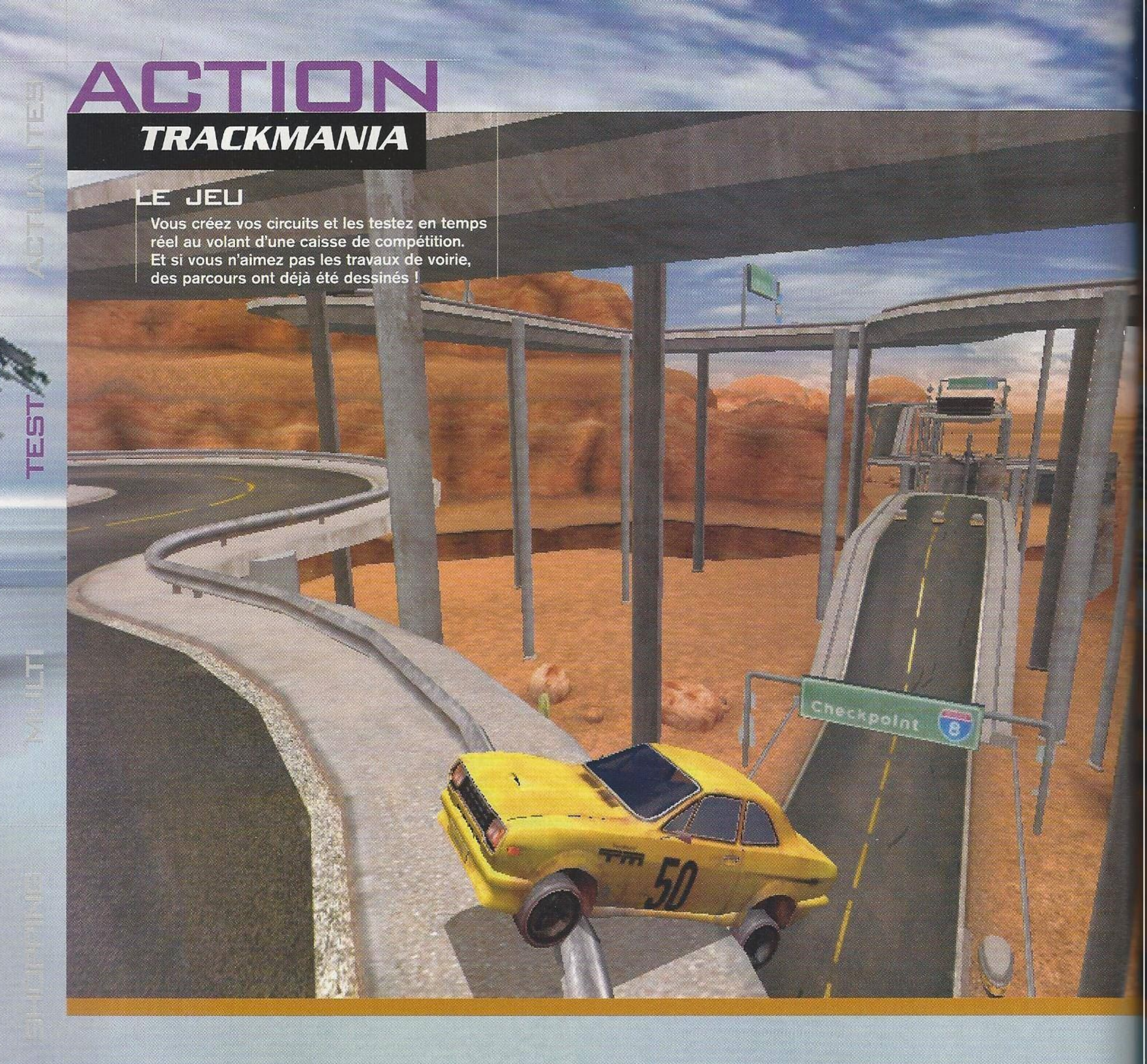
☺
- Bien bourrin
- Le prix

☹
- Bien trop bourrin

CLASSEMENT

GRAPHISME	78
SON	68
PRISE EN MAIN	76
AMBIANCE	55
DURÉE DE VIE	55
MULTIJOUEURS	78

60



LE JEU

Vous créez vos circuits et les testez en temps réel au volant d'une caisse de compétition. Et si vous n'aimez pas les travaux de voirie, des parcours ont déjà été dessinés !

De la folie !

MES PLACARDS REGORGENT D'IMAGES PANINI, DE MAGAZINES POUR ADULTES ET DE CIRCUITS AUTOMOBILES : UN FATRAS INNOMMABLE DE LIGNES DROITES, DE VIRAGES SURÉLEVÉS, DE LOOPINGS...

Pour qu'à trente ans, je puisse enfin me séparer de mes trésors d'adolescence, la rédac' m'a filé le test de TrackMania, un jeu d'arcade développé par Nadeo. Ambitieux, j'opte d'emblée pour le Challenge, qui se distingue du mode Course par la création ou le téléchargement de circuits. Et là, comme par magie, on retourne direct en enfance. Sans passer par la case "acné" !

Les séances de construction proposent de grands moments de bonheur. En quelques instants, le joueur devient un spécialiste des travaux publics : il imbrique des tronçons de route, bétonne des virages, cimente des boosters, détruit puis reconstruit. Toujours en fonction du nombre et du type de blocs mis à sa disposition. Une phase aussi ludique que la course en elle-même, tant par sa simplicité d'opération que par sa vitesse d'exécution.

Une fois le circuit façonné, entre le point de départ et la zone d'arrivée, avec check points en option ou de série, le compte à rebours s'enclenche. Le bolide hurle à la mort. Pour les adeptes du clavier, trois doigts suffisent... Les manœuvres se résument à peu de choses : accélérer, freiner, tourner à gauche ou à droite. D'une simplicité enfantine ! Commençons en douceur avec les premiers circuits, qui sont graphiquement désolants. Au fil des courses, on acquiert de nouvelles techniques, peste après la tenue de route

1 Environnement. Si les premières courses sont graphiquement très pauvres, les décors s'enrichissent par la suite.

2 Construction. Dessiner son circuit est d'une simplicité enfantine.

3 Challenge. Votre mission : relier tous ces tronçons de route et réaliser le meilleur temps.

4 Cascade. Là où on va, on n'a pas besoin de route.

de la voiture, coince sur des timings extrêmement serrés… Mais les parcours se suivent, de plus en plus longs, plus difficiles aussi, et surtout plus embrouillés. En fait, c'est prise de tête en hors-d'œuvre, et froissa ge de tôles en plat de résistance.

Pour pallier à une éventuelle monotonie, surtout si vous ne parvenez pas à collecter les médailles et les points nécessaires au déblocage d'autres circuits ou d'autres blocs, Nadeo propose un mode Multi explosif. Outre la possibilité de jouer jusqu'à cinq à tour de rôle, dans un redoutable Time Attack, vous pourrez vous risquer en réseau. En local comme sur le Net, vous exhiberez fièrement vos œuvres, jalouserez celles du voisin, et surtout, vous vous éclaterez comme des gamins.

Bien que les modes proposés ici n'aient absolument rien d'extraordinaire, ils n'en produisent pas moins leur lot de sensations et de contentement. Le mode Round permet d'affronter de nombreux adversaires sur le circuit de votre choix (le vôtre, par exemple). Le Teamplay offre le même challenge, mais en équipe. Quant au Time Attack (encore lui), il invitera les participants à exploser leurs meilleurs scores. De grands moments d'arcade à ne manquer sous aucun prétexte.

De tous les titres actuellement sur le marché, TrackMania est sans doute le meilleur de sa catégorie, et certainement le plus fun de l'année. Et terriblement addictif, même !

Stef



TRACKMANIA ±45€

DÉVELOPPEUR :	Focus Home
ÉDITEUR :	Nadeo
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	www.trackmania.com/
SITE :	21 novembre 2003

CONFIGURATION MINIMUM :
P2 à 450 MHz ; 64 Mo de RAM ; carte vidéo 32 Mo

☺
- Le fun à l'état pur
- La conduite déjantée
- Le Multi

☹
- Les timings serrés
- Les graphismes limités
- Le nombre d'environnements

CLASSEMENT

GRAPHISME	82
SON	78
PRISE EN MAIN	94
AMBIANCE	93
DURÉE DE VIE	92
MULTIJOUEURS	93

89



SPORT

NBA LIVE 2004

LE JEU

Vous endossez le costume de coach et chaussez les baskets de joueurs dans l'espoir de remporter le titre suprême, celui de champion NBA.

Get back, baby !

LA SORTIE DE NBA LIVE ENTHOUSIASME CHAQUE ANNÉE LES FANS DE BASKET. ET CETTE VERSION 2004 EST UNE NOUVELLE CLAQUE…

Pour qui aime le basket, NBA Live est un must, car le côté spectaculaire des matches n'entache en rien le réalisme de cette simulation. Et cette cuvée 2004, qui pointe le bout de son nez alors que la saison NBA vient tout juste de reprendre, ne déroge pas à la règle. Une fois de plus, Electronic Arts nous propose de vivre de grands moments, en incarnant des gaillards avoisinant les deux mètres et pesant plus de cent kilos, comme Shaquille O'Neal ou Chris Webber.

Disons-le tout de suite, ce nouvel opus ne se démarque pas de ces aînés par une multitude d'innovations. Loin de là. Comme ses détracteurs aiment à le souligner, les seules véritables nouveautés tiennent dans l'apparition de nouveaux joueurs dans la base de données. Une simple mise à jour qui relève toutefois d'une importance capitale cette année. En effet, de nombreux Français évoluent ont rejoint la NBA cet été.

Outre Tony Parker (champion la saison dernière avec San Antonio), Tariq Abdul-Wahad et Jérôme Moïso (qui cirent plus le banc des remplaçants que le parquet), les plus grands espoirs du basket français sont de la partie, comme Boris Diaw et Michael Pietrus. Et comme aux Etats-Unis, les transferts sont monnaie courante, les perfectionnistes apprécieront de retrouver Gary Payton et Karl Malone à Los Angeles.

Comme à son habitude, EA propose une foule de possibilités. Outre les habituels matches amicaux, entraînement, un contre un, saisons complètes et phases de play-off, cette version propose un mode Dynasty qui vous permet de tout gérer : draft de pré-saison, transferts de joueurs, stratégies des matches… Le rêve de tout fan ! Bref, qui voudra s'y risquer y passera des heures et des heures… Mais quel bonheur de tout décider de A à Z !

1 Shaq Attack. Avec ses 140 kilos, O'Neal fait souvent le ménage dans la raquette.

2 Prise à trois ! Les défenses se sont resserrées. La preuve !

3 Un contre un. Voici un duel franco-français, entre Diaw et Parker.

4 Ralentis. A tout moment, on peut arrêter le jeu et revoir ses plus belles actions sous tous les angles. Un régal !

5 Entraînement. Avant de briller en NBA, cet autre Français s'entraîne en solo. Il s'agit de Michael Pietrus, l'ancien Palois.

Pour ce qui est du jeu lui-même, EA Sports s'appuie sur une réalisation sublime. Si votre PC est dopé comme Ben Johnson, vous en prendrez plein les mirettes. Les joueurs sont superbement modélisés et incroyablement ressemblants, les reflets, absolument magnifiques, les mouvements, parfaitement convaincants… Et la jouabilité, véritable cœur de ce type de jeu, s'avère encore meilleure que par le passé.

Autre détail qui a son importance : les commentaires collent à merveille aux différentes situations, et leur variété est indéniable. Un boulot ahurissant a été effectué en ce qui concerne la bande son. Conjuguée au crissement des baskets sur le parquet et aux cris d'une foule en délire, elle confère à ce titre une ambiance attestant que ce sport est un spectacle à part entière de l'autre côté de l'Atlantique.

Une fois le pad en main (mieux vaut oublier le clavier pour jouer à NBA Live 2004), impossible de le lâcher. Dès les premières minutes, on s'éclate ! Même si dans l'ensemble, ce titre est plus difficile que ces prédécesseurs (mais est-ce vraiment un défaut ?), on réalise des gestes de folie sans pour autant marteler les boutons ni effectuer des enchaînements surréalistes.

De plus, les actions se succèdent à un rythme infernal. Heureusement, le système de ralentis vous permettra de revoir sous tous les angles – même les plus farfelus – vos smashes "jordanesques", vos dribbles déroutants, vos passes aveugles, vos contres dévastateurs… Le must du must !

Socrates

NBA LIVE 2004 — **±57€**

DÉVELOPPEUR : EA Sports
ÉDITEUR : Electronic Arts
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : 27 novembre 2003
SITE : www.ea.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 600 MHz ; carte 3D 32 Mo ; 128 Mo de RAM

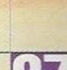
☺
- Une simulation spectaculaire
- Une réalisation impeccable
- Un plaisir de jeu indéniable

☹
- Pas de changements majeurs par rapport à la version 2003

CLASSEMENT

GRAPHISME	95
SON	85
PRISE EN MAIN	90
AMBIANCE	95
DURÉE DE VIE	95
MULTIJOUEURS	95

92





LE JEU
Commando des SAS, vous allez devoir crapahuter tant bien que mal dans tous les endroits stratégiques de la Seconde Guerre mondiale. Sans doute la nouvelle norme en matière de réalisme !

Les maîtres de guerre

LE RÉALISME EXACERBÉ NOUS PREND AUX TRIPES ET NOUS FAIT OUBLIER DE FÂCHEUX BUGS ET QUELQUES APPROXIMATIONS. SI BIEN QU'AU FINAL, IL EST IMPOSSIBLE DE DÉCROCHER.

Difficile de trouver un angle d'attaque pour un tel jeu. Commençons par une simple description. Première étape, et non des moindres, la formation de l'équipe. Surtout ne pas laisser le jeu s'en occuper. Il faut que les quatre super-héros forment un ensemble homogène mais surtout qu'ils aient tous un équipement optimisé jusqu'au contenu de leur poche kangourou. Petit conseil : blindez-vous de kits de santé ! Ça vous sera grandement utile.

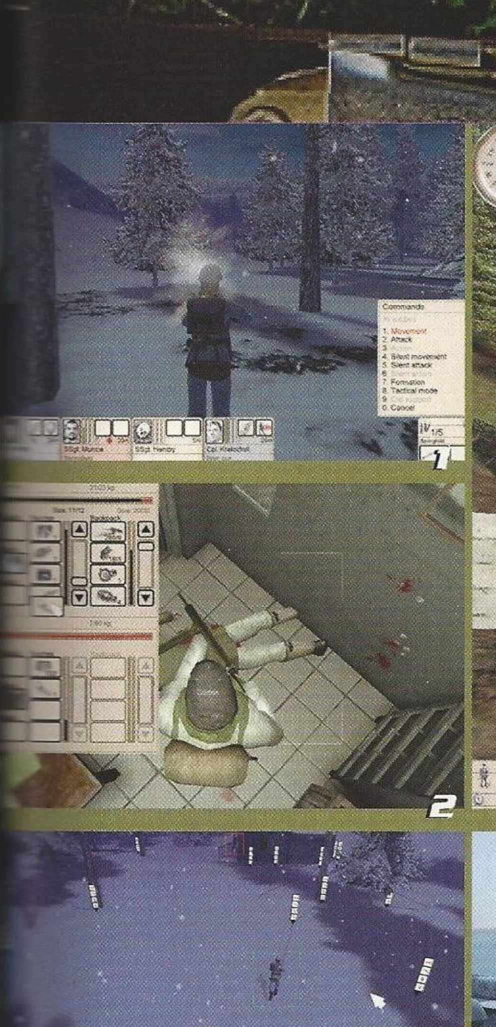
La première mission vous largue en Norvège pour aller nettoyer une base nazie. Au premier coup d'œil, le jeu s'avère magnifique. Les textures sont belles, la modélisation et les animations, soignées, et une foule de détails vient agrémenter le tout : comme la vapeur sortant de la bouche des soldats.

L'interface est superbement pensée : quatre icônes en bas à gauche de l'écran vous amènent directement dans la carcasse d'un de vos soldats de la SAS. Au même niveau, mais à droite, un petit menu très intuitif permet de gérer les déplacements et l'agressivité du commando. Tir à vue, dispersion, signaux de reconnaissance. On peut tout paramétrer à l'aide du pavé numérique.

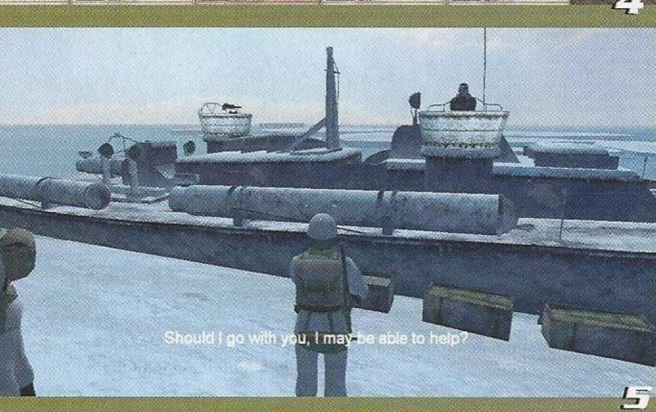
De la même façon, en ciblant un objet ou une victime, un menu contextuel apparaît. Parlons-en des victimes ! La plupart du temps, le gars qui baigne dans son sang par terre, c'est vous. Si par hasard, vous arrivez à capturer un ennemi (par hasard, car en pratique, cela s'avère presque improbable), vous vous ouvrez une nouvelle perspective de jeu. En vous débarrassant de votre uniforme, vous pouvez enfiler le sien. Enfin, seulement s'il est immaculé.

Ainsi, vous pouvez vous balader plus ou moins discrètement. Pour ce faire, il est recommandé de tirer tout autour de lui pour lui faire peur ou directement sur son arme. Ils sont gentils chez Illusion Softworks... Mais en général, le mec vous mitraille et arrive comme par magie à déclencher l'alarme. Et là, aux prises avec une centaine de SS, vos gars s'en prennent plein la tronche. Enfin, c'est l'intention qui compte.

Des approximations comme celle-ci, le jeu en regorge. Dommage, compte tenu de la profondeur du gameplay. Les meilleurs moments restent sans aucun doute les phases purement stratégiques. Une pression sur la barre "espace"







1 Voyage au bout de la nuit. La première campagne, celle de Norvège, permet de se familiariser avec le jeu… Mais l'obscurité vous jouera bien des tours.

2 Vol à l'étalé. Celui-ci est plein de sang, vous ne pourrez donc piquer que son casque et ses clefs.

3 Plan B. Une fois en pause, on se retrouve dans un mode génial où vos hommes sont comme des pions.

4 Photo. Toute votre équipe a l'air réjouie. Ça ne va pas durer !

5 RPG ? Outre la sélection de vos hommes, de nombreux éléments permettent de briser la linéarité.

vous fait passer à une vue de dessus. Très pratique pour repérer les alentours et pour préparer un scénario d'attaque ou d'approche. Vous placez librement des check points sur le terrain pour chaque soldat avec à chaque fois l'attitude à adopter : courir, crapahuter, se tenir à l'affût, mitrailler, attendre un signal…

Une autre pression et le jeu redémarre. Vos hommes s'élancent alors. Il est possible de passer de l'un à l'autre et de corriger le tir en direct ou d'arrêter le jeu à nouveau. Du bonheur ! Et du bonheur, vous en aurez avec ce titre. Bien moins "buggé" que le premier opus, on est prêt à tout lui pardonner tellement il regorge de bonnes idées. Avec ses missions en Afrique du Nord, en Tchécoslovaquie et partout où on peut se faire dézinguer gratuitement, il y a de quoi égayer vos parties.

Plusieurs modes Solo sont proposés, assez osés d'ailleurs. Outre le mode Campagne habituel, on trouve de véritables abattoirs virtuels, poétiquement appelés "carnage" (avec l'unité au grand complet) et "loup solitaire" (seul, bien sûr). Et là, le but est de nettoyer les environnements du moindre nazi. Il y en a pour tous les goûts.

Le gameplay mêle stratégie, action et infiltration. L'action, les uniformes et les véhicules sont criants de réalisme. L'interface est novatrice, avec notamment la gestion des déguisements… Au vu de ce mélange unique, on oubliera vite les défauts de ce Hidden & Dangerous 2. Un jeu à essayer de toute urgence.

Jérôme

HIDDEN & DANGEROUS 2 — **±45€**

DÉVELOPPEUR :	Illusion Softworks
ÉDITEUR :	Take2
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.hidden-and-dangerous.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 1 GHz ; carte 3D GeForce 3 ou équivalent ; 128 Mo RAM

CLASSEMENT

GRAPHISME	89
SON	78
PRISE EN MAIN	84
AMBIANCE	92
DURÉE DE VIE	85
MULTIJOUEURS	74

85

☺
- Le réalisme et l'ambiance

☹
- Des bugs
- Des incohérences qui font tache dans le réalisme

LE JEU

Vous incarnez l'un des personnages du dernier épisode de la trilogie du Seigneur des Anneaux, et combattez des hordes d'ennemis dans les Terres du Milieu.

Le jour du Seigneur

LE RETOUR DU ROI SERA L'ÉVÉNEMENT CINÉ DE CETTE FIN D'ANNÉE. IL N'EN SERA PAS DE MÊME POUR CE JEU...

Dans Le Retour du Roi, on distribue les swings et les uppercuts. Ça fait VLAM, ça fait SPLATCH, ça fait CHTUCK... Et pour donner un max de punch à son jeu, l'éditeur a dû mettre à jour son moteur, qui a bien vieilli depuis Les Deux Tours, précédent opus de la série. L'actuel gère des batailles dantesques où des dizaines de drilles courent dans tous les sens et se chicanent à grands coups de sabre dans des décors isométriques. La modélisation des persos n'est pas en reste, puisqu'elle aussi a été revue à la hausse, même si elle n'atteint pas encore des sommets. Ne cherchez pas ! Tout comme la vérité, l'erreur est ailleurs...

Serait-ce l'ambiance sonore qui pêche ?
Négatif ! Les musiques d'un certain Howard Shore sont divines, et servent le jeu à merveille. On ne pouvait rêver mieux, ni plus juste. Les bruitages sont corrects, avec notamment les voix originales des protagonistes, en plus des explosions, des cris, des explosions... et des cris. Tiens, ça rappelle un peu la rédac' ! Mais



1

4



2



3



1 **Rageant !**
Même avec Gandalf, qui n'est pourtant pas une brute épaisse, le jeu reste bourrin à mort !

2 **Transition.**
A chaque fin de niveau, vous avez droit à une note technique relative à votre prestation. Mais il n'y a pas de note artistique...

3 **Brume.**
Les effets de fumée ou de brume sont assez saisissants. La preuve avec cette image.

4 **Monture.**
Cet éléphant a bien plus de gueule qu'un poney à trois pattes, non ?

5 **Seul à trois.**
Vous êtes souvent tout seul pour faire le sale boulot. Les autres membres de la Communauté sont assez fainéants, avouons-le !

6 **Combo.**
En martyrisant votre souris, à l'instar de Jérôme avec son cochon d'Inde, vous accomplirez des coups spéciaux. Comme ici !



5



6

alors, qu'est-ce qui ne tourne pas rond dans ce titre ? En fait, Le Retour du Roi souffre d'une multitude de travers.

Bourrin à l'excès, ce beat'em'all n'est pas à la hauteur de nos espérances. Pour pallier la linéarité du produit, EA offre trois malheureuses directions. Et *in game*, c'est encore pire ! Forcément, la durée de vie du titre se fait drôlement sentir, et ce malgré les différents personnages, bonus et autres combos à débloquer. Outre une arme de poing (épée, sceptre…) et une arme secondaire (arc, sort, dague…), vous acquerrez de nouvelles compétences de combat en récoltant l'expérience lâchée par vos défunts adversaires.

Malheureusement, vous vous apercevrez bien vite que toutes ces techniques sentent le remplissage. Et quoi d'autre ? Eh ben, les ennemis sont attardés, les stratégies absentes, les caméras souvent mal positionnées, les armes en sous-nombre, les interactivités rarissimes, la quantité d'adversaires à affronter démesurée… Quant au choix des persos, leurs différences tiennent dans la main d'un hobbit.

Pour nous faire oublier toutes ces "petites" erreurs, l'éditeur met à notre disposition deux alliés. Vous pensez être sorti d'affaire ? Que nenni ! Vos compagnons d'infortune se tournent les pouces. Et pendant que vous vous tapez le sale boulot, eux décochent des flèches et assènent des coups d'épée au compte-gouttes. Rageant ! On se surprend à penser qu'un allié humain ne serait pas de trop. Justement, EA a retenu la leçon des Deux Tours et propose désormais un mode Coopération. Faire le boulot à deux devient tout de suite plus jouissif !

EA pouvait certainement nous proposer mieux qu'un jeu bourrin de luxe pour PC sur vitaminé. Mis à part les bonus qui parsèment le titre, Le Retour du Roi ne dégage aucune chaleur, aucune passion, aucune "fan attitude". Quel gâchis !

Stef

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LE RETOUR DU ROI — ±55€

DÉVELOPPEUR :	EA
ÉDITEUR :	EA
LANGUE :	anglaise
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.eagames.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 600 MHz ; carte 3D 32 Mo ; 128 Mo de RAM

☺
- L'univers de Tolkien
- Les bonus vidéo
- L'ambiance sonore

☹
- Le bourrinage intensif
- L'IA de mollusques
- Durée de vie ridicule

CLASSEMENT

GRAPHISME	90
SON	80
PRISE EN MAIN	72
AMBIANCE	77
DURÉE DE VIE	58
MULTIJOUEURS	60

74

THE SIMPSONS : HIT AND RUN

3 / 5 LAPS

LE JEU
Vous prenez le contrôle d'Homer, Bart, Lisa et Marge et rendez service à tout Springfield.

GTA à Springfield

IL FALLAIT OSER SE SERVIR DE L'UNIVERS DÉLIRANT DES SIMPSONS POUR CLONER UN GTA ! LE DOSAGE EST UN EXERCICE D'ÉQUILIBRISTE TOUT À FAIT RÉUSSI. LES FANS SERONT AUX ANGES !

Que se passe-t-il à Springfield ? De mystérieuses camionnettes noires parcourent la ville. Des guêpes munies de caméra surveillent les habitants. Des marques profondes balafrent les champs aux abords de la ville. Et des citoyens disparaissent. Homer passe donc à l'action, bien décidé à découvrir ce qui se trame. Bart, Lisa et Marge en feront de même. **Les fans des Simpsons ne seront pas dépaysés :** l'histoire a été écrite par les scénaristes habituels de la série. Et en ce qui concerne l'ambiance sonore, vous aurez le plaisir de reconnaître les voix des doubleurs attitrés. Bref, les choses ont été faites proprement du début à la fin. Et au milieu, ce n'est pas inintéressant non plus.

Vous devrez réussir un peu plus d'une cinquantaine de missions, très variées, à bord d'un véhicule ou à pied. On se balade dans Springfield un peu comme dans GTA, mais les méthodes sont bien différentes. Au lieu d'assommer un conducteur pour lui voler sa voiture, on entre dans son véhicule et on le dirige.

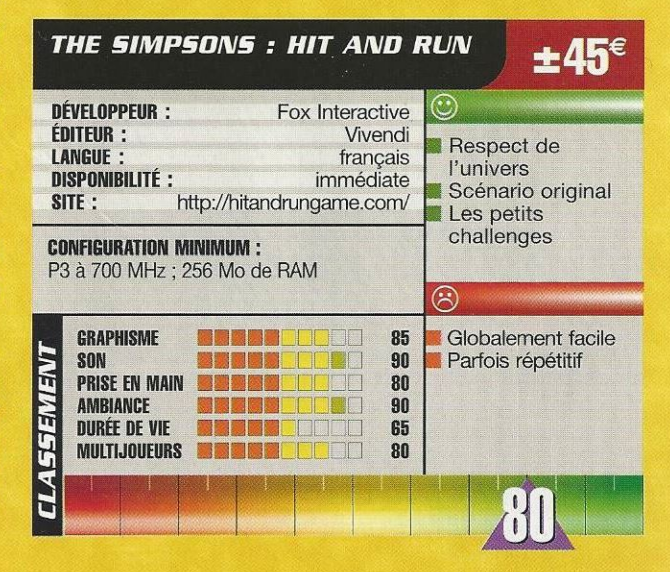
Vous ne pensiez tout de même pas que la famille de Bart allait se métamorphoser en bandits de grand chemin ! Il arrive que l'on écrase quelques piétons, mais ils se relèvent toujours. Les voitures ont un peu tendance à exploser quand elles sont très abîmées, mais leurs propriétaires n'ont pas l'air trop accablés.



1 Challenge supplémentaire. Dans chacun des chapitres, il est possible de participer à trois courses.

2 Technique. A force d'avoir des accidents, la voiture s'abîme. Heureusement, il y a de très nombreux points de réparation.

3 Lisa. In the sky with diamonds… Le plus important reste bien sûr l'atterrissage !



Les missions consistent à éliminer une voiture en la tamponnant, à arriver à un point précis avant une autre bagnole, à aller chercher des objets pour rendre service à des amis de nos héros…

Chaque chapitre est constitué de sept ou huit missions, où l'on va incarner une des célébrités de la famille. Un chapitre correspond à une zone géographique précise (Homer évolue entre la centrale et la maison, Bart dans le centre-ville…). A la fin, on connaît bien mieux la région qu'en regardant simplement les dessins animés. C'est parfois un peu lassant, surtout avec Lisa qui doit faire des allers-retours incessants pour atteindre la mission suivante. Mais il s'agit là du seul point noir du jeu.

L'ensemble est en effet très plaisant. La question est de savoir si Hit and Run peut plaire à un public de non-fans. Sans doute pas. L'humour si particulier des Simpsons, renforcé par les véritables voix des acteurs, rend le jeu aussi drôle que passionnant. Mais on s'adresse au connaisseur, qui appréciera tout ceci doublement.

Les parties, particulièrement ouvertes, permettent de revenir au premier chapitre alors que l'on est bien avancé dans le jeu. Essentiel, si on veut tout faire à 100 % : trouver toutes les tenues par exemple. Chaque personnage possède trois apparences, peut participer à trois courses… Terminer ces challenges permet d'ouvrir de nouvelles choses.

Les Simpsons : Hit and Run est la première bonne adaptation du dessin animé, mais il est tellement respectueux de la série et tellement en adéquation avec l'humour original qu'il risque de ne plaire que moyennement à ceux qui ne connaissent pas trop l'univers de Springfield.

Léo de Urlevan

THE SIMPSONS : HIT AND RUN — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Fox Interactive
ÉDITEUR :	Vivendi
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	http://hitandrungame.com/

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 700 MHz ; 256 Mo de RAM

☺
- Respect de l'univers
- Scénario original
- Les petits challenges

☹
- Globalement facile
- Parfois répétitif

CLASSEMENT

GRAPHISME	85
SON	90
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	65
MULTIJOUEURS	80

80

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

LE JEU
Vous participez à des courses non-officielles au volant de bolides que vous customiserez au fil de vos victoires. Sachez que le style compte autant que les performances.



Ni fast, ni furious

GROSSES BAGNOLES, BELLES PIN-UP, ACCIDENT À GOGO… MAIS LE GAMEPLAY DANS TOUT ÇA ?

Il y a quelques années de cela, pour débusquer l'auteur de ce papier, il fallait passer la nuit pour le trouver face à sa Dreamcast aux prises avec un jeu culte, Tokyo Highway Challenge. Un seul circuit, le périphérique de Tokyo, une seule chose à faire, défier des fans de tuning pour un "run" de quelques secondes afin de gagner de l'argent et ainsi modifier de nouveau sa caisse. Véritable jeu d'autiste, on l'attend pour PC d'ici peu. EA profite de l'intérêt grandissant pour ce genre et de la popularité des Need For Speed pour sortir ce jeu, NFS Underground.

On y découvre les voitures phares du monde du tuning : Peugeot 206, Honda Civic, Golf… De même, les équipementiers sont là : HKS, Momo, Turbonetics… Au total, on arrive au nombre hallucinant de 72 milliards de voitures possibles, si on prend en compte tous les cosmétiques comme les stickers. Mais même pour un autocollant, il faut de l'argent. Et pour ça, il va falloir le gagner à la sueur de ses pieds.

De la sueur, il y en a, surtout sur la piste. Tout brille, votre voiture reflète la moindre lumière. On se croirait à un showroom DirectX ! Le son n'est pas en reste puisque les

1 Décalcomanie. Vous pouvez aller jusqu'à quatre couches de stickers pour avoir la plus belle caisse.

2 Carton. Lors d'une belle collision, l'affichage bascule en plan panoramique. Mais votre voiture n'en souffre pas du tout. Argh !

3 THB. Comme dans Tokyo Highway Challenge, vous pouvez tout "customiser". Hein, Jacky ?

4 Ridicule. Au final, on se retrouve avec des caisses qui tiennent plus du délire que de la réalité.

5 Style. Comme dans MSR, vos dérapages vous rapportent des points de style.

6 Rancid. La bande son dépote. Ça sent le Fast and Furious à plein nez.

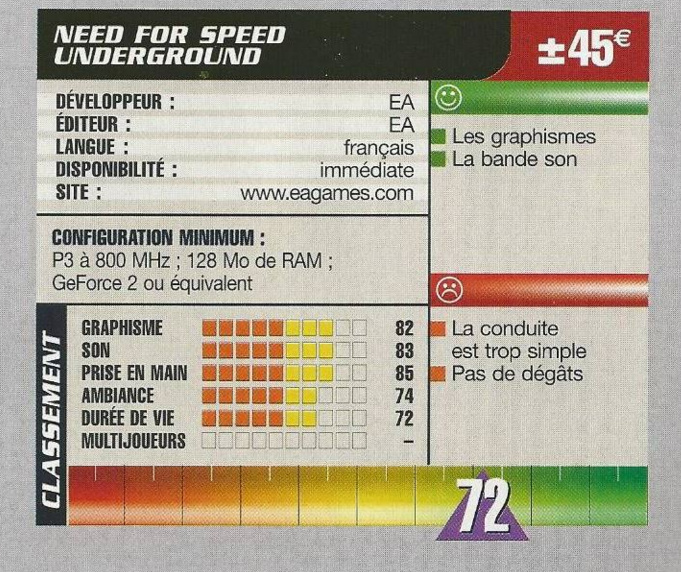
morceaux du jeu sont signés par des bourrins de tout genre. Côté rock : Rob Zombie, Rancid… Mais les amateurs de rap ne seront pas en reste durant les courses.

Justement, parlons-en des courses ! Ici, comme dans MSR (tiens, une autre référence…), le style compte et la réputation de votre engin aussi ! En effet, certaines courses ne vous seront accessibles qu'à partir d'une certaine notoriété et d'un certain nombre de modifications adéquates.

Le mode Carrière fera de vous une vraie racaille de la route, un mode proche du "Free Run" permettra d'épater la galerie avec votre maîtrise du levier de vitesse et un dernier mode, appelé "Quick race" vous fera faire votre petite promenade à travers la capitale de votre choix.

Mais le jeu dans tout ça ? Eh ben, sous sa couche épaisse de fond de teint, le gameplay est boutonneux : la conduite est on ne peut plus simple. Les voitures ne dérapent pas tant que ça, malgré l'objectif de glissades à remplir, et surtout elles ne se déforment pas. Rageant, d'autant que le trafic en sens inverse est monnaie courante et l'occasion, comme dans la série des Burnout (troisième et dernière référence), de voir des petites cinématiques dramatiques avec des caisses qui volent dans tous les sens. Sauf la vôtre qui revient malgré tout sur la piste comme si de rien était…

NFSU est beau, plein de voitures, avec une tonne de gadgets… Mais au final, on s'ennuie ferme. La mayonnaise ne prend pas et on regrette amèrement les Hot Pursuit. Dommage, il s'agit certainement d'un des plus beaux jeux du genre. Il ne manquait pourtant pas grand-chose pour en faire un hit. Gageons que pour l'éventuel deuxième NFSU, EA prendra comme référence un Need For Speed ! **Jérôme**



NEED FOR SPEED UNDERGROUND — ±45€

DÉVELOPPEUR :	EA
ÉDITEUR :	EA
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.eagames.com

CONFIGURATION MINIMUM : P3 à 800 MHz ; 128 Mo de RAM ; GeForce 2 ou équivalent

☺
- Les graphismes
- La bande son

☹
- La conduite est trop simple
- Pas de dégâts

CLASSEMENT

GRAPHISME	82
SON	83
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	74
DURÉE DE VIE	72
MULTIJOUEURS	-

72



LE JEU

Vous participez à plusieurs missions de sabotage au cours de la Seconde Guerre mondiale. C'est à vous que revient la lourde tâche de tout organiser !

Un mélange explosif !

LES JEUX AU TOUR PAR TOUR NOUS RENVOIENT DES ANNÉES EN ARRIÈRE. POURTANT, SILENT STORM INNOVE DANS SON GENRE !

Silent Storm est un mélange de tout ce qui peut exister : on y trouve des éléments de jeu de rôle, de tactique et d'action avec une escouade de bonhommes qui mitraillent tranquillement. Et pour le rythme, c'est du tour par tour ! Là où Nival fait fort, c'est que le mélange prend et que le jeu s'avère être d'une richesse incroyable.

L'époque choisie est celle de la Seconde Guerre mondiale, propice au sabotage et à l'espionnage. Dans un premier temps, vous devez sélectionner cinq compagnons d'infortune parmi les 40 disponibles (comptant parmi l'élite d'une trentaine de pays) et les équiper d'armes réalistes (75 au total).

Dès la première mission, on se rend compte de l'ampleur de la tâche qui vous incombe. En fait, tout est possible... Dans n'importe quel sens, et de la manière que dont vous l'aurez décidé ! Encore plus impressionnant : l'environnement semble aussi avoir été pensé pour vous laisser une totale liberté.

La plupart du temps, vous vous fierez au bruit pour dégainer et découvrirez vite que l'interaction avec les décors est dantesque. Vous pouvez faire tomber vos ennemis d'un étage à l'autre en crevant le sol et en les poussant, et resterez sans voix devant plein d'autres réjouissances de ce type. Tout peut être détruit et utilisé à des fins tactiques. Vous défoncez les murs, puis vous vous terrez derrière les débris…

Magnifique et sans limite. Si ce n'est… N'oublions pas que le jeu est au tour par tour. Là encore, les développeurs n'ont pas pu s'empêcher de redéfinir ce mode vieux comme le monde. Ils ont développé le système d'Action Point (AP).



Apprentissage. Au fur et à mesure de leur avancée, l'expérience de vos hommes progressera, et du coup, ils agiront moins bêtement !

1 Ni vu, ni connu. Une fenêtre ouverte, un trou dans un mur... Il vous en faut peu pour tuer un ennemi.

2 Level design. Le moindre niveau a été pensé et repensé pour vous permettre d'étaler tout votre savoir-faire tactique.

3 Interactivité. Le décor cèdera sous vos balles. Alors feu !

4 Décisif. Si vous avez le malheur de vous planter dans le choix de vos coéquipiers, ce n'est même pas la peine d'aller plus loin.

En gros, à chaque tour, vous avez une réserve de points à répartir parmi les différentes actions possibles, chacune coûtant un certain nombre de points. A vous de gérer !

Le seul vrai problème de Silent Storm, c'est qu'il met votre ordinateur à rude épreuve. Le temps de calcul est énorme. Du coup, lorsque vous achevez votre tour, vous avez le temps de faire une petite partie de Blitzkrieg, un titre également sorti des cerveaux de Nival Interactive !

Le seul remède est "d'enlever" le tour par tour tant que vous n'êtes pas en conflit direct avec l'ennemi. Mais vous n'y couperez pas une fois en plein face à face. Si cela peut énerver au début, on comprend vite que la philosophie de ce titre est tout autre. Silent Storm est fait pour être joué longtemps et doucement.

Le soft s'adresse à des passionnés, il n'y a qu'à voir la tonne de détails et de statistiques qui vous informent sur les armes, les objets et les personnages. Difficile d'en faire le tour là aussi, tant les innovations lors de la création des personnages sont nombreuses.

La bande son est non seulement très réaliste, mais les graphismes en étonneront plus d'un par leur finition inhabituelle pour un jeu de ce genre : bump-mapping, ombrage en temps réel… Mention spéciale pour la pluie et tout ce qui est destruction de l'environnement. Bluffant !

On ne peut que conseiller Silent Storm à tout le monde, tant il est riche et novateur. D'autant que sa durée de vie est "inhabituelle".

Jérôme

SILENT STORM — **±49€**

DÉVELOPPEUR :	Nival Interactive
ÉDITEUR :	Jowood
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.nival.com/eng/s2_info.html

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 800 MHz ; 128 Mo de RAM ; GeForce 3 ou équivalent

☺
- Les graphismes et le son
- L'interactivité
- Les armes

☹
- Le temps de calcul

CLASSEMENT

GRAPHISME	78
SON	75
PRISE EN MAIN	76
AMBIANCE	79
DURÉE DE VIE	75
MULTIJOUEURS	–

79





ACTION

THE BLACK MIRROR

LE JEU

Vous incarnez Samuel Gordon, un jeune aristocrate britannique paranoïaque, et revenez dans le château de votre enfance. Mais ce retour fait ressurgir de douloureux souvenirs.

Et l'aventure continue...

NON SEULEMENT LES JEUX D'AVENTURE EXISTENT ENCORE, MAIS ILS DEMEURENT ORIGINAUX. SURTOUT DANS LE FOND !

Les jeux ont toujours été sclérosés par les grands succès de la catégorie à laquelle ils appartiennent. Ainsi ont disparu les jeux d'aventure. Il ne fallait pas que les héros meurent, l'humour devait être omniprésent... Bref, tout ceci s'adressait aux gamins. Une alternative aurait pu exister : du Survival Horror sans action, où seules les neurones auraient déterminé votre survie. C'est ce que propose The Black Mirror.

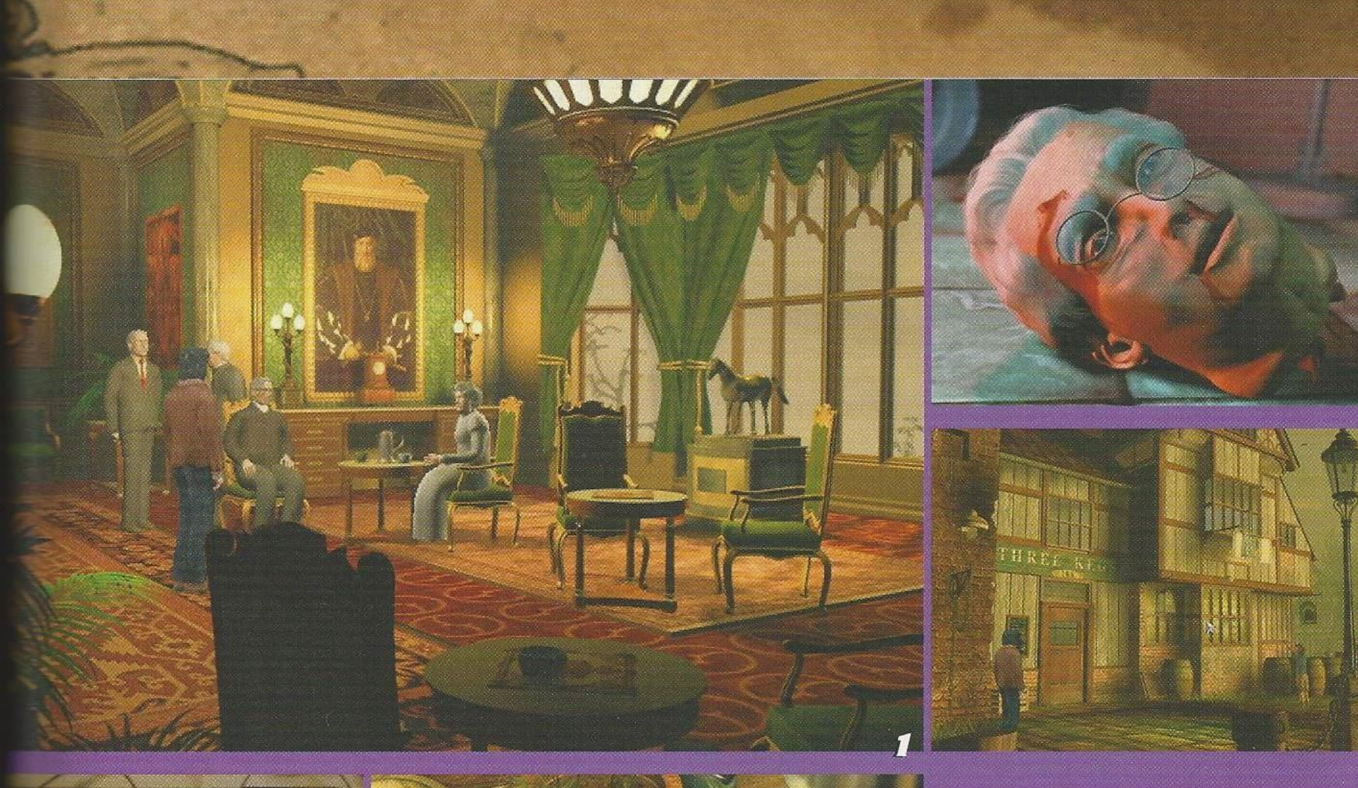
Le scénario est d'une richesse rare. Tous les événements s'y déroulant concernent la personnalité de Samuel Gordon, petit héritier d'une fortune colossale ayant pourtant quitté le giron familial suite à l'accident de Catherine. Jadis, elle a péri dans les flammes et il se sentait responsable.

Des années plus tard, il apprend que William Gordon est mort, défenestré. Il revient pour l'enterrement, mais constate que plusieurs éléments n'étayent pas cette thèse. Si c'est un suicide, pourquoi n'a-t-il pas écrit de lettre. Si c'est un accident... Non, impossible d'être si maladroit !

Le meurtre est l'hypothèse la plus probable aux yeux de Samuel. Mais la porte était fermée de l'intérieur. Et quelle est donc cette marque rouge trouvée près du cadavre ? Et que voulait dire la victime quand elle racontait qu'elle recherchait la vérité ? Bref, comme dans toutes les familles, il y a des squelettes dans le placard et Samuel semble bien décidé à faire le ménage.

The Black Mirror n'est pas tout à fait un jeu d'aventure classique. Tout d'abord, il y a une ambiance assez unique. L'univers y est oppressant, les gens que l'on croise sont étranges, repliés sur eux-mêmes. Le personnage principal n'est pas non plus un modèle de joie de vivre. Pour parfaire le tout, au château, il est entouré de vieux qui n'attendent plus que la mort.

Les seuls jeunes de la maisonnée sont les domestiques... qui ne peuvent pas se supporter. L'un est alcoolique, l'autre est un voleur... Le premier fait du chantage au deuxième, et il est retrouvé noyé dans la fontaine le lendemain de votre arrivée.





1 Réunion de famille. Tout le monde est là mais personne n'est enclin à dévoiler ses petits secrets.

2 Glauque. Au fil de l'aventure, les cadavres s'amoncellent. Serez-vous le prochain ?

3 Bucolique. Les 150 lieux qu'il est possible de visiter sont tous très jolis.

4 Gardez ce Gen4 ! Si vous jouez à Black Mirror, vous me remercierez.

5 Un peu immoral. Ce n'est pas super classe de fouiller dans les tiroirs des morts... Mais bon, il faut ce qu'il faut !

L'alcool est le coupable tout trouvé. Mais vous ne croyez tout de même pas aux coïncidences ! Encore moins quand vous trouvez une marque rouge similaire à la première au fond du bassin.

Pour un jeu d'aventure, le rythme est idéal. On alterne longues phases de dialogues (cinq heures au total), à des séquences de réflexion toujours très logiques et également quelques énigmes. Une quinzaine d'épreuves mettront votre matière grise à rude épreuve. Il y a des puzzles, un taquin, l'utilisation de vos connaissances (des planètes par exemple)… On s'en tire toujours, mais cela prend parfois un peu de temps.

On avait rarement vu un jeu d'aventure aussi immersif. Vous évoluez dans un monde bien plus réaliste que dans n'importe quel autre titre de ce genre. Vous sortez. Tiens, il pleut… Puis l'averse s'arrête, ou elle est remplacée par une petite pluie fine. Et puis, vous faites attention, à tout. Car être héros ne signifie pas être Indy ou Guybrush : vous pouvez mourir, de façon vraiment atroce. Sans atteindre Phantasmagoria.

Le seul problème, ce sont les allers-retours inutiles. Ils sont obligatoires dans le scénario, et on perd un temps fou. De plus, ne peut faire qu'une action faisant avancer l'histoire, et pas une autre. Jamais un jeu n'aura été aussi procédurier. Mais l'histoire et le contexte sont si passionnants que l'on oubliera ce problème assez vite.

Léo de Urlevan

THE BLACK MIRROR — ±35€

DÉVELOPPEUR :	Future Games
ÉDITEUR :	Micro Applications
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.microapp.com/black-mirror/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 2 400, 64 Mo de ram

☺
- Univers très intéressant
- De bonnes énigmes
- Un scénario passionnant

☹
- Les allers retours inutiles
- Résolution limitée en 800 / 600

CLASSEMENT

GRAPHISME	85
SON	88
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	88
DURÉE DE VIE	75
MULTIJOUEURS	–

88



GESTION

L'ENTRAINEUR 2003/2004

LE JEU

Vous vous glissez dans le costume d'entraîneur au sein d'une équipe de foot et tentez d'en faire la meilleure du monde. Dans un jeu mis à jour et "débuggué" !

1 Innovations. Outre la mise à jour, il y a quelques nouveautés.
2 Ralentis. Si vous ratez un but, il est rediffusé juste après.

Plus qu'une mise à jour !

CETTE VERSION 2003-2004 A ÉTÉ PEAUFINÉ DEPUIS LA SORTIE DE L'ENTRAÎNEUR 4. ALLELUJAH, IL N'Y A PLUS DE BUGS !

Six mois après la sortie de L'Entraîneur 4, Sports Interactive nous propose la nouvelle version de son jeu de management. Sa dernière, Eidos et SI ayant décidé de mettre un terme à leur collaboration. Cet opus sera donc un "collector" dans la ludothèque des fans de la série car, quoi qu'en pensent ses détracteurs, ils sont nombreux. Enfin, si vous n'avez pas encore tourné la page, vous en êtes convaincus.

La base de données a été réactualisée : Ronaldinho est à Barcelone, Pauleta évolue au PSG, Barthez ne joue pas…



L'ENTRAINEUR 2003/2004 ±50€

DÉVELOPPEUR :	Eidos
ÉDITEUR :	Sports Interactive
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.ea.com

CONFIGURATION MINIMUM : P3 à 600 MHz ; 64 Mo de RAM

☺
- Les relations avec la presse
- Base de données mise à jour
- Il n'y a plus aucun bug !

☹
- Des menus ergonomiques mais beaucoup trop sobres !

CLASSEMENT

GRAPHISME	75
SON	20
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	85
DURÉE DE VIE	99
MULTIJOUEURS	99

92

Mais plus qu'une mise à jour, ce titre a été nettoyé de fond en comble et tous les bugs ont été gommés. Finies les textes incompréhensibles, les crashes en tout genre, et les petits défauts qui rendaient obligatoires l'installation d'une bonne quinzaine de patches. L'Entraîneur 2003-2004 est exempt de tout défaut.

Par ailleurs, quelques petites innovations, que Sports Interactive n'avait pas pu inclure afin de tenir les délais, font leur apparition. C'est notamment le cas des ralentis, pour les distraits qui n'auraient pas vu un but "en direct live". Toujours en ce qui concerne les matches eux-mêmes, de petits icônes expliquent "visuellement" ce qui s'est passé : un carton jaune consécutif à une grosse faute de votre défenseur, un drapeau signalant la position de hors-jeu d'un de vos attaquants.

L'entraînement a été rendu plus intuitif et plus complet encore que par le passé. Tant pour l'ensemble de l'équipe (footing en forêt, séances tactiques, cinq contre cinq sur petit terrain, entraînement à huis clos…) que pour la préparation d'un joueur (changement de poste, de côté…). Les coaches en herbe seront aux anges, même s'il est toujours possible de confier cette tâche à votre adjoint.

Enfin, vos relations avec les médias s'intensifient : les journalistes vous attaquent personnellement, décrient vos choix… Mais vous pouvez vous servir d'eux en déclarant être intéressé par la venue d'un joueur pour convaincre celui qui occupe actuellement ce poste de quitter le club. Aucune révolution donc mais comme à leur habitude, les fans se rueront sur ce jeu dès sa sortie. Les autres, pour peu qu'ils s'intéressent au foot, se doivent d'y jouer ! **Socrates**

LFP MANAGER 2004

LE JEU
Vous dirigez une équipe de foot et participez à tout un tas d'épreuves, nationales, européennes ou mondiales. Et si vous possédez FIFA, vous pourrez même disputer les matches vous-même !

1 Entraînement en live. Une sacrée innovation. Génial !
2 Magazine. Presse qui roule, pas vraiment cool...

LFP : La Fusion Parfaite

CE NOUVEL OPUS VOUS PERMET TOUJOURS DE MANAGER UNE ÉQUIPE, MAIS AUSSI DE JOUER LES MATCHES SI VOUS POSSÉDEZ FIFA 2004.

Pour beaucoup, LFP Manager n'est pas un jeu puisqu'il ne permet pas de... jouer les matches auxquels on prépare son équipe. Cette remarque ayant été ressassée par les détracteurs de ce genre de titre, Electronic Arts a eu une idée de génie. L'éditeur possédait dans son catalogue une véritable simulation de foot : FIFA. L'occasion était trop belle, alors une passerelle a été créée entre les deux titres, le Football Fusion.

Ce système est d'une simplicité enfantine, à partir du moment où l'on possède LFP 2004 et FIFA 2004. En fait, vous lancez une partie sur le premier et endossez le costume de manager. Alors, vous effectuez des transferts, définissez votre tactique, construisez votre équipe... Et au moment de disputer, vous pouvez insérer le CD de FIFA et empoigner votre pad. Une idée toute bête, et pourtant géniale !

Bien sûr, ce n'est pas la seule innovation de cet opus, mais il s'agit sans conteste de la plus importante. Les autres améliorations sont plus discrètes. Pour autant, elles satisferont les plus assidus, qui auront de bonnes surprises dans ce dédale de menus. Notamment dans les petits événements plus ou moins ridicules qui émaillent la vie d'un club : votre star qui prend une cuite la veille d'un match, un junior dont les parents vous harcèlent...

Chaque semaine paraît également un journal, où vous pourrez lire les informations les plus importantes de la semaine. L'interview d'un de vos joueurs qui vous "assassinent" par voix de presse, l'étoile montante du foot qui vient de changer le club, un de vos adversaires qui dit du mal de votre équipe...

Par ailleurs, l'entraînement a été rendu plus dynamique. Outre le planning "classique" de la semaine, vous pourrez animer une séance. Vous décidez du programme (30 minutes de footing en forêt, 15 de gymnastique...) et vos joueurs réagissent en temps réel. Untel ne se donne pas à fond, alors virez-le ! Un orage éclate... Voulez-vous poursuivre l'entraînement ? "Coach Vahid dit oui"... Tollé général. Mais qui est le boss ?

Bref, LFP Manager 2004 mérite vraiment le coup d'œil, même si l'on possède la version 2003.

Socrates

LFP MANAGER 2004 — **±50€**

DÉVELOPPEUR :	Electronic Arts
ÉDITEUR :	Electronic Arts Canada
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.ea.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 600 MHz ;
64 Mo de RAM

☺
- Quelques innovations ici et là
- La "Fusion" avec FIFA 2004
- L'entraînement en temps réel !

☹
- Des menus pas très ergonomiques et, dans l'ensemble, assez laids !

CLASSEMENT

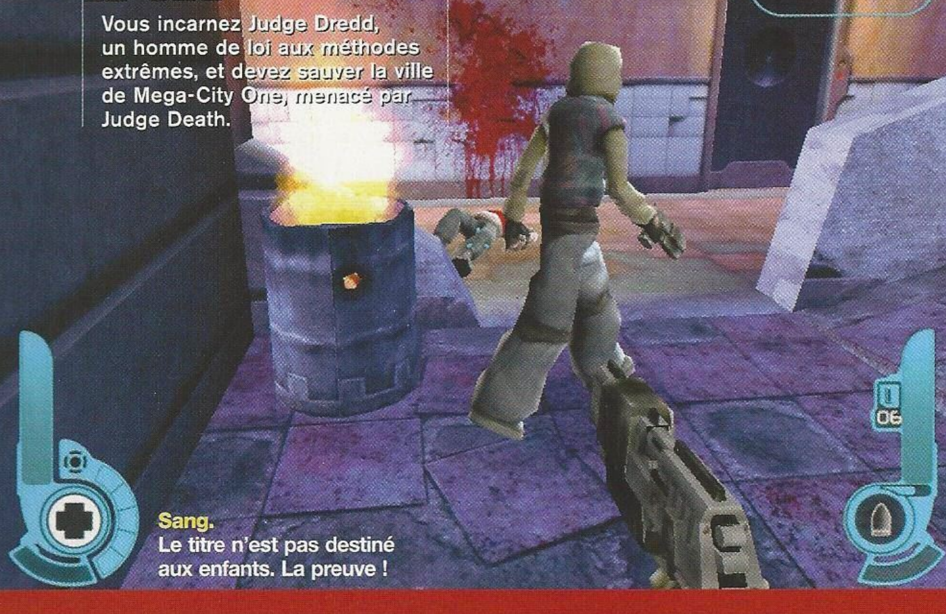
GRAPHISME	75
SON	25
PRISE EN MAIN	75
AMBIANCE	65
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	–

90



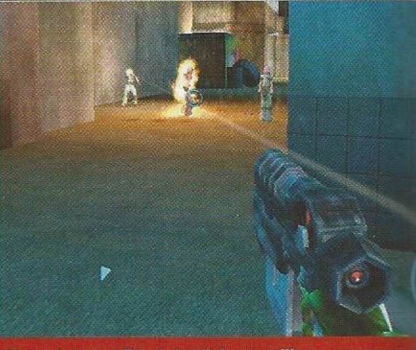
ACTION

JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH



LE JEU
Vous incarnez Judge Dredd, un homme de loi aux méthodes extrêmes, et devez sauver la ville de Mega-City One, menacé par Judge Death.

Sang. Le titre n'est pas destiné aux enfants. La preuve !



Procédure. Parfois, il faut griller un suspect pour que ses complices se rendent...

Nom : Woolf, Mawgan
Inculpation : Code 5: Cambriolage Section 2 : Entrée avec effraction
Code 2 : Agression Section 1: Agression juge
Condamnation : Emprisonnement à vie

Présumé coupable

JUDGE DREDD NE CONNAÎT PAS LA LOI SUR LE BOUT DES DOIGTS. IL L'INCARNE. ENFIN, À SA MANIÈRE. "I AM THE LAAAAAW !"

Dans le futur, les juges auront des méthodes presque aussi expéditives que celle de Nicolas Sarkozy, actuel ministre de l'Intérieur. Mais plutôt que de confisquer son scooter à un gamin rigolant bêtement, ils ne lui offriront que deux possibilités : la prison à perpétuité ou la mort. Dredd est l'un de ses hommes de loi qui, plutôt que de porter une robe noire ridicule, arborent un flingue.

Cette adaptation d'une célèbre BD américaine n'est pas la plus belle, ni la plus originale, et encore moins la plus fidèle… Pourtant, on prend son pied. Il est des jeux qui, comme celui-là, n'ont rien d'attrayant de prime abord, mais avec lesquels on s'amuse réellement. Si quelqu'un regarde l'écran quand vous y jouez, il s'exclamera : *"il est tout pourri, ton jeu !"*. Mais si vous lui cédez votre place, il changera aussitôt d'avis.

Pour la petite histoire, Judge Dredd vs Judge Death est l'un des premiers First Person Shooter (FPS) qui vous interdit de tirer sur tout ce qui bouge. Le but est d'envoyer les malfrats en prison et non à la morgue. Cela dit, si vous avez effectué les somations d'usage et que les suspects vous prennent encore pour cible, vous pourrez tout à fait leur exploser le caisson. Même si tirer sur leur arme reste une solution. En théorie !

On ne fait pas d'omelette sans casser des œufs. Afin de refroidir les ardeurs de vos ennemis, mieux vaut parfois en faire flamber un à l'aide d'une balle explosive. Le résultat est plus que dissuasif : vous voyez en effet les autres membres du gang s'agenouiller et mettre les mains derrière la tête.

Pour la jouer un peu moins fine, à chaque niveau franchi en Solo, vous débloquerez divers persos, cheat codes et maps pour le mode Multi. Et là, il n'est plus question de procédure. C'est du shoot pur et dur ! Intense, brutal, sanglant, explosif… Bref, si vous aimez le genre, vous prendrez votre pied. Ça, c'est sûr !

Socrates

JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH — ±50€

DÉVELOPPEUR :	Vivendi
ÉDITEUR :	Rebellion 2000 AD
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.dreddversusdeath.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 700 MHz ; 128 Mo de RAM ; carte vidéo 32 Mo

☺
- L'univers de Dredd
- Des modes à gogo !
- On ne doit pas tuer tout le monde

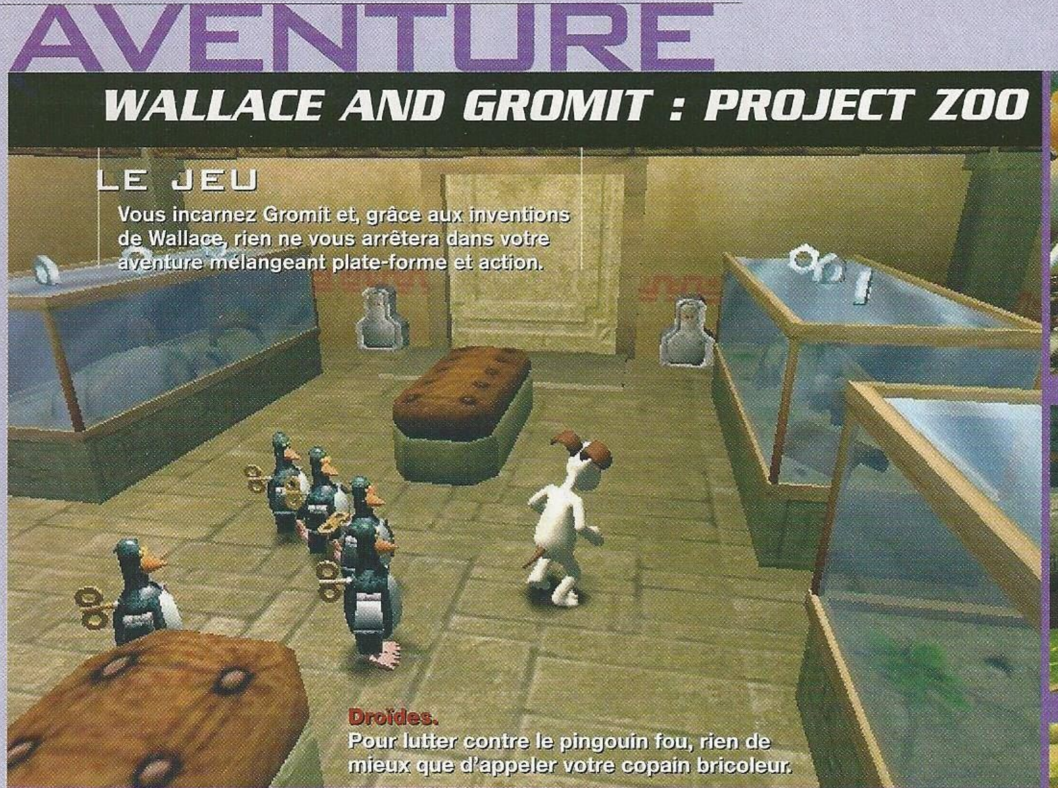
☹
- Une réalisation simpliste
- Un FPS classique !
- On ne doit pas tuer tout le monde

CLASSEMENT

GRAPHISME	65
SON	60
PRISE EN MAIN	90
AMBIANCE	85
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	70

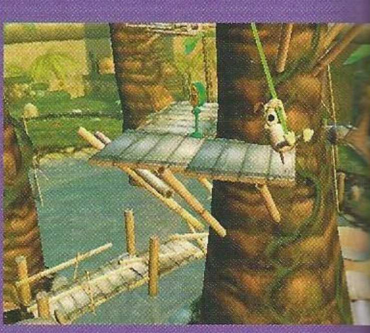
70

WALLACE AND GROMIT : PROJECT ZOO



LE JEU
Vous incarnez Gromit et, grâce aux inventions de Wallace, rien ne vous arrêtera dans votre aventure mélangeant plate-forme et action.

Droïdes.
Pour lutter contre le pingouin fou, rien de mieux que d'appeler votre copain bricoleur.



Riche.
Le gameplay propose plein de petites scènes, mais qui ne tiendront pas le joueur en éveil.

Pâte à remodeler

LES PLUS MOLLES DES STARS ENVAHISSENT NOS PC. L'UNIVERS EST FIDÈLEMENT REPRODUIT. SEUL, SON INTÉRÊT FAIT DÉFAUT !

Avis aux fans de Wallace et Gromit, le pingouin et son gant en caoutchouc rouge a encore frappé ! Cette fois-ci, il a pris possession du zoo et a enfermé tous les bébés animaux. Nos deux héros découvrant ce drame atroce ne tardent pas à réagir. Vous dirigez Gromit (le chien pour les ignares), et Wallace. Fidèle à lui-même, il vous prêtera main-forte et n'aura de cesse que de bidouiller maintes inventions farfelues comme un pistolet à bananes ou un lance-porridge.

Cette délicieuse préparation britannique n'est pas le seul élément des films que l'on retrouve dans ce jeu. L'univers bien rôdé des deux stars de la pâte à modeler est bien retranscrit. Les voix, la gestuelle… Tout y est ! Très agréable à regarder, mais malheureusement un peu moins à jouer. Ce titre est en effet on ne peut plus basique, et ne conviendra certainement qu'aux plus jeunes.

Cette concoction de Bam ! est issue d'un mélange classique de plates-formes et d'action, et les rares puzzles qu'il contient s'avèrent assez simple à résoudre. Six niveaux divisés en vingt-quatre missions en tout et pour tout, très bien réalisées mais c'est un peu court, convenons-en ! La plupart du temps, vous aurez une succession de petites épreuves comme des "Gymkhanas" ou des tirs au pigeon. De nombreux recoins cachent des boulons et autres fruits, ce qui vous obligera à une petite exploration dans les vastes environnements proposés.

Graphiquement, Project Zoo est soigné, et voir ces deux têtes familières grimacer sur vos ordres est un vrai plaisir. Gromit possède une tonne d'attitudes à mourir de rire. Mais on reste sur sa faim, surtout quand on aime ce couple improbable.

Cela dit, le jeu trouvera sa place auprès des fans. Voyons-le comme le premier bon bonus DVD interactif !

Jérôme



WALLACE AND GROMIT : PROJECT ZOO — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Bam ! Entertainment
ÉDITEUR :	Acclaim
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.acclaim.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 800 MHz ; 128 Mo de RAM ; carte 3D 64 Mo

☺ Parfaite retranscription de l'univers de Wallace et Gromit

☹ Manque d'intérêt
Rôle de Wallace limité

CLASSEMENT

GRAPHISME	76
SON	74
PRISE EN MAIN	72
AMBIANCE	74
DURÉE DE VIE	60
MULTIJOUEURS	–

64

ACTUALITÉS
TEST
MULTI
SHOPPING
PREVIEW

LE JEU
Vous dirigez un soldat au service du Bien ou du Mal, dans ce "remake" de L'Exorciste" se déroulant en plein cœur d'une base spatiale.

Choisis ton camp, camarade ! En mode Multi, on peut aussi incarner les serviteurs de Satan.

Vade retro Satanas

APOCALYPTICA AURAIT PU ÊTRE UN GRAND TITRE, TANT SON ORIGINALITÉ PRIMAIT. MAIS AU FINAL, IL N'EN EST RIEN.

En ces temps de hautes technologies, les religions n'étaient plus que de lointains souvenirs. Et pourtant, les questions spirituelles allaient vite se poser de nouveau, mais sous une autre forme. Il ne s'agit plus de croire ou de ne pas croire, mais plutôt de décider dans quel camp se ranger. Néo-Dieu ou Néo-Satan ? Les deux factions commenceront à s'affronter au moment où s'arrêtera le scénario, assez vite donc.

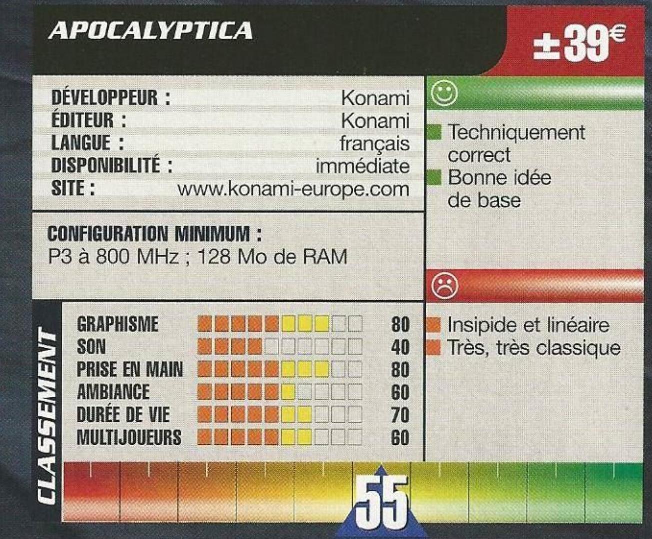
Cette divine dualité située dans un futur éloigné est la seule originalité d'Apocalyptica. Et finalement, ce titre ne s'avère être qu'un banal jeu d'action, utilisant une vue à la troisième personne. Cette originalité transparaît sous la forme des armes : comme des avions en papier dont les feuilles sont extraites de la Bible ou le vaporisateur d'eau bénite. Idéal pour anéantir les serviteurs de Satan.

Le design des personnages, le choix des armes, le "scénario" liturgique… Tout porte à croire que l'humour prévaut. Pas du tout en fait. La charte graphique ressemble à celle des Unreal Tournament, ce qui laisse une marge de manœuvre assez étroite pour toute forme d'expression comique. Et dans les rares moments où l'originalité reprend un peu le dessus, Apocalyptica nous rappelle que le conformisme a encore de beaux jours devant lui.

L'ensemble des décors, les différents personnages, le design des niveaux, les actions à effectuer… Si tout reste correct, rien ne frôle le génie. On a déjà joué mille fois à des jeux de la sorte, sans pour autant se souvenir du centième de ces titres. Le rythme haché, le spectacle absent et les explosions peu spectaculaires génèrent un ennui profond, voir une léthargie prononcée. Un véritable paradoxe pour un jeu d'action.

Il n'y a pas grand-chose à reprocher à Apocalyptica, mis à part le fait qu'il se révèle très vite ennuyeux. Voici donc le premier jeu que Konami a développé exclusivement sur PC. On espère qu'il y en aura d'autres. Car pour le moment, les développeurs nous font penser à des enfants surdoués, mais par moments partisans du moindre effort, cherchant simplement à atteindre la moyenne en classe. Comme c'est dommage.

Léo de Urlevan



APOCALYPTICA ±39€

DÉVELOPPEUR :	Konami
ÉDITEUR :	Konami
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.konami-europe.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 800 MHz ; 128 Mo de RAM

☺
- Techniquement correct
- Bonne idée de base

☹
- Insipide et linéaire
- Très, très classique

CLASSEMENT

GRAPHISME	80
SON	40
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	60
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	60

55



LES SIMS : ABRACADABRA

LE JEU
Vous préparez des potions magiques et des tours de passe-passe, hypnotisez vos amis, faites un petit tour par la fête foraine enchantée... Tout ça pour épater votre voisine !

Maison hantée.
Certains parcs sont assez glauques : idéal pour apprendre à faire peur.







Adonnez-vous à la magie !

MAXIS SORT DE SON CHAPEAU L'ULTIME ADD-ON DES SIMS. ET ABRACADABRA MODIFIE EN PROFONDEUR LE TITRE ORIGINEL !

Une visite impromptue, celle de Vladimir, va changer la vie de vos Sims. Avec son look de VRP, il rôde depuis peu près de votre casbah. Depuis l'installation de l'add-on, en fait. Et Vlad "l'emballeur de cadeaux" a fini par y déposer un joli paquet. Une fois celui-ci déballé, vos personnages se retrouvent avec un kit de magie. Premiers tours à apprendre, baguette magique à maîtriser... Allez hop, un lapin sort du chapeau !

Outre les nouveaux habits très kitch (inspirés par les tenues de Siegfried and Roy, les célèbres magiciens de Las Vegas), on découvre de nombreux objets, comme le banc qui craque. Non, il n'y a pas de coussins péteurs. C'est juste une illusion. Vous pouvez aussi devenir hypnotiseur, histoire de vous amuser avec vos amis, ainsi que préparer des philtres d'amour.

Le gameplay évolue donc puisque vous avez désormais une tonne de procédés pour arriver à vos fins. Mais tout a un prix : comme Harry Potter, il vous faut suivre des cours pour progresser. La monnaie adéquate s'obtient de diverses façons, mais le mieux reste encore de sauter dans le trou. Vlad a la main verte sous ses gants blancs : en plus de cultiver des baies pour vos potions, il a creusé un trou en face de chez vous !

Si vous y plongez, vous déboulez dans un parc d'attractions ! Avec vos dollars, vous pouvez faire des tours de manèges, mangez du pop-corn... Mais vous pouvez aussi remodeler le tout à votre goût. De nombreux stands vous proposent d'épater la foule avec différents tours comme la momie dans le sarcophage ou la lévitation de fantômes. L'expérience aidant, à vous les brouzoufs. Une fois les poches pleines de thunes, le retour dans votre voisinage s'annonce haut en couleur. C'est toujours un plaisir de transformer son voisin en crapaud !

Plus qu'un simple add-on, Abracadabra donne dans la démesure. Comptez six ou sept grands parcs à thèmes, des dizaines de nouvelles tenues et d'objets, ainsi qu'une centaine de tours de magie. Outre le fait qu'il soit véritablement divertissant, Abracadabra insuffle un net regain d'intérêt grâce aux nouvelles possibilités qui vous sont offertes. En guise d'adieu, il s'agit là d'un beau cadeau. Seul petit reproche : Garcimore ne l'aura pas vu de son vivant.

Jérôme

LES SIMS : ABRACADABRA — ±33€

DÉVELOPPEUR :	EA
ÉDITEUR :	Maxis
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.lessims.ea.com

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 500 MHz ; 64 Mo de RAM ; carte 3D 32Mo

☺
- Les sorts
- Les attractions

☹
- Diam's a parrainé les Sims SuperStar, alors où est Sylvain Mirouf ?

CLASSEMENT

GRAPHISME	69
SON	65
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	73
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	–

72



SPELLFORCE : THE ORDER OF DAWN

LE JEU
Subtil mélange entre Baldur's Gate et Warcraft 3, ce jeu vous met dans la peau d'un héros errant dans un monde dévasté.

Elfique.
L'ensemble des grahismes, comme ces monuments, est merveilleux !

Diablo's Gate 3

RARES SONT LES JEUX MÊLANT LES GENRES AVEC SUCCÈS. MAIS SPELLFORCE EST L'EXCEPTION QUI CONFIRME LA RÈGLE !

Treize à table, cela porte malheur. Les mages du coin auraient dû le savoir avant d'aller au McDo. Du coup, ils sont sortis de là, ont tout dévasté parce que, forcément, ils avaient encore faim. Résultat : il ne reste plus que quelques îlots ça et là : des maps limitées comme dans Warcraft 3. Heureusement, une prophétie annonce qu'un humain condamné à l'immortalité aura son mot à dire.

Ainsi commence Spellforce, un mélange de RTS et de RPG signé Phenomic, les petits gars des Settlers. Pas mal de nouveautés sont au menu. Tout d'abord, le Click'n'Fight : dans un premier temps on clique, dans un deuxième, on "fighte"... Sans pour autant donner dans le hack'n'slash, il faut bien reconnaître que cette interface de combat assez intuitive est idéale, vu le nombre démesuré de protagonistes à l'écran.

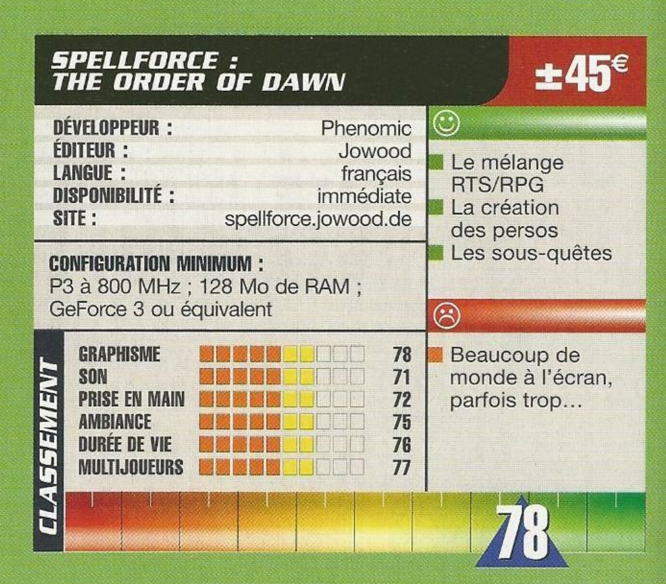
En cliquant sur l'un des personnages, ou sur une troupe, on sait via un menu contextuel ce qu'on va pouvoir leur mettre dans les dents. Pour visualiser l'ensemble du carnage médiévalo-héroïco-fantasyco, une autre nouveauté : la représentation qui nous fait passer d'une 3D quasi isométrique à une vue à la première personne. Osé, mais réussi ! Spellforce confirme tout le bien que l'on pensait de lui au moment de la preview,.

Magnifique graphiquement, riche au niveau de l'histoire et du gameplay, avec une durée de vie d'une soixantaine d'heures, renforcée par un mode Multijoueurs (jusqu'à 12) très sympa... Même en solo, vous ne serez jamais seul puisque toute une clique de héros secondaires vous épaulera. Il faut dire qu'avec toutes les races disponibles, vous n'aurez que l'embarras du choix.

Ces compagnons de routes s'invoquent avec des runes dans des temples. Sur chacune sont gravées les caractéristiques du bonhomme qui, par conséquent, ne pourra étendre plus loin ses capacités. En contrepartie, il est immortel, ce qui est plutôt sympa. Reste à les équiper ce qui vous coûtera assez cher. L'argent est dur à gagner et vous devrez vous taper pas mal de quêtes et de sous-quêtes pour constituer votre bas de laine.

C'est avec un véritable plaisir que vous enchaînerez les missions de ce soft unique et immédiatement accrocheur. Un must, tant pour les fans de Diablo que ceux de Warcraft !

Jérôme



SPELLFORCE : THE ORDER OF DAWN — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Phenomic
ÉDITEUR :	Jowood
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	spellforce.jowood.de

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 800 MHz ; 128 Mo de RAM ; GeForce 3 ou équivalent

☺
- Le mélange RTS/RPG
- La création des persos
- Les sous-quêtes

☹
- Beaucoup de monde à l'écran, parfois trop...

CLASSEMENT

GRAPHISME	78
SON	71
PRISE EN MAIN	72
AMBIANCE	75
DURÉE DE VIE	76
MULTIJOUEURS	77

78

ACTION
DEAD TO RIGHTS

LE JEU
Vous incarnez un policier qui tente de venger son père mais qui finit en prison. Bien décidé à élucider le mystère entourant sa mort, et vu les personnes en face, la seule solution reste l'action !

Le flic aux deux visages. Quand il ne baratine pas une fille, Jack laisse parler son flingue.

Jack peine un max

AVIS AUX FANS D'ACTION SANS RÉFLEXION : SI VOUS AVEZ FINI MAX PAYNE 2, PEUT-ÊTRE VOUS ATTARDEREZ-VOUS SUR CE JEU ?

Dead To Rights est un survivant. Prévu pour la Dreamcast, il a été décalé sur PS2, est sorti sur Xbox par la suite et se voit aujourd'hui porté sur PC ! Pas de grands changements par rapport à la version console : action brutale et cinématiques à gogo. Jack Slate est un flic qui veut venger la mort de son père. Finalement, il se voit accusé d'un meurtre et finit en taule. Il s'échappe et se voit pourchassé par tous ceux qu'il croise. Littéralement !

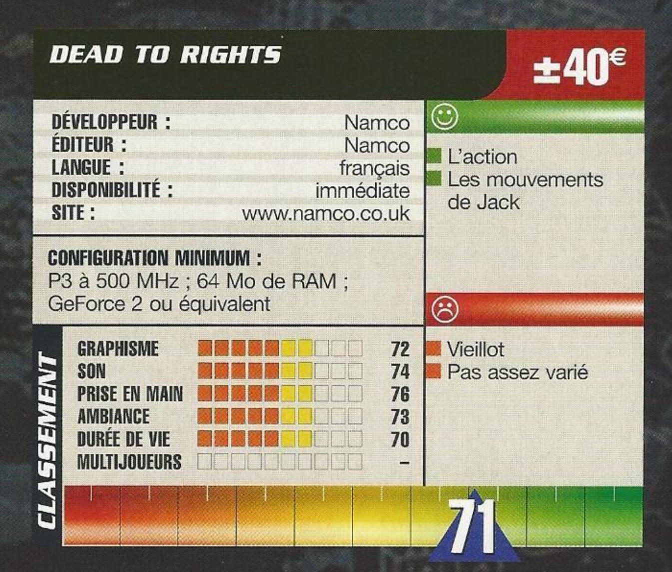
Chaque niveau contient sa centaine d'ennemis suréquipés. Pour lutter contre cette vermine, ce sera à mains nues ou au gun. Le truc sympa avec le cascadeur qui vous sert de héros, c'est qu'il peut désarmer ses ennemis et retourner leurs armes contre eux ou s'en servir de bouclier. Toutes les heures, Jack doit sortir Shadow, son cleps, qui en profitera pour mordiller les vieilles donnant à son maître des coups de sac à main.

Plus sérieusement, Shadow vous sortira de bien des mauvaises passes, mais une jauge réduit la fréquence de ses interventions. Ce toutou emprunté au vieux Shinobi n'est pas la seule ressemblance avec d'autres jeux. Niveau scénario et gameplay, ça sent le Max Payne à plein nez. On a même droit à une sorte de "Bullet Time". On peut plonger et tirer sur plusieurs mecs en même temps.

Techniquement, le jeu a quelques petits problèmes. Tout d'abord, la caméra merdouille gentiment. Sans oublier l'intelligence artificielle des méchants de service qui n'est pas au top, et des sortes de petits jeux venant malencontreusement couper le rythme. Pourtant, on a déjà du mal à ne pas roupiller, vu le côté répétitif de ce jeu.

Restent les cinématiques, bien servies par une bande originale agréable. On retrouve ce soin sonore au niveau des armes. Les voix aussi sont excellentes. Pour en finir avec la technique, la modélisation et les textures font un peu "has been", et ça sent la resucée de la console. Bref, Dead To Rights est un bon petit jeu de shoot non-stop, mais il arrive un peu tard… Et surtout le mois de la sortie de Max Payne 2 !

Jérôme


DEAD TO RIGHTS ±40€

DÉVELOPPEUR :	Namco
ÉDITEUR :	Namco
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.namco.co.uk

CONFIGURATION MINIMUM : P3 à 500 MHz ; 64 Mo de RAM ; GeForce 2 ou équivalent

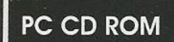
☺
- L'action
- Les mouvements de Jack

☹
- Vieillot
- Pas assez varié

CLASSEMENT

GRAPHISME	72
SON	74
PRISE EN MAIN	76
AMBIANCE	73
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	–

71



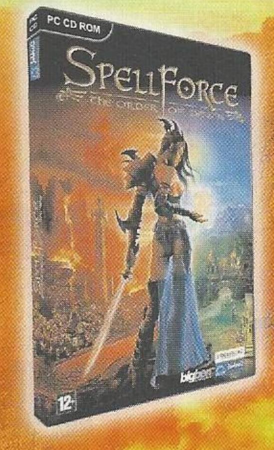
Sortie NOVEMBRE 2003



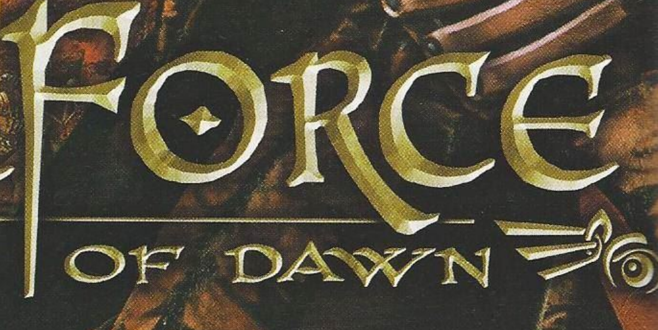
Meilleur jeu PC
au Games Convention de Leipzig

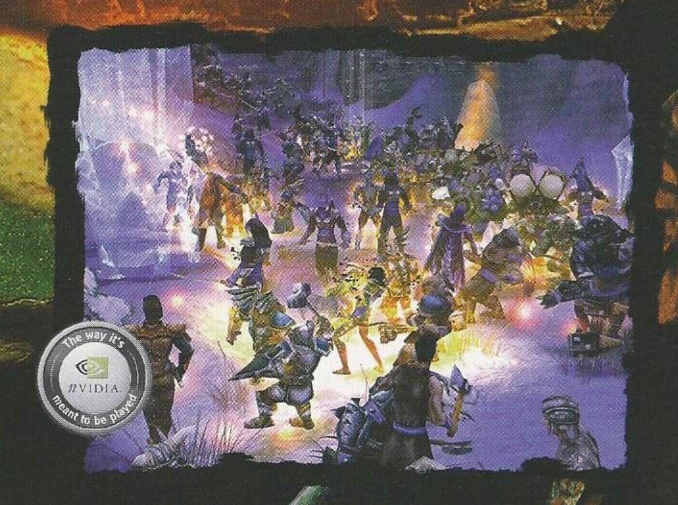


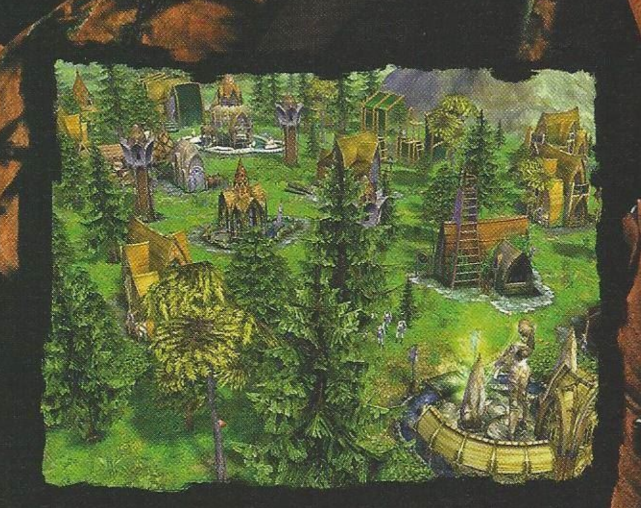
Récompensé par
PC Games et Gamestar
catégorie jeu de stratégie



"Un mix splendide
de Warcraft 3®
et de Dungeon Siege®"
- PC GAMES -









Phenomic
GAME DEVELOPMENT



bigben
interactive



EXPRESS

GALACTIC CIVILISATIONS

65





Futur antérieur

Avec un titre pareil, on n'est pas trompé sur la marchandise. C'est un clone de Civilisation qui se déroule dans l'espace, où il faut faire évoluer un clan en améliorant les technologies, en passant des alliances, en faisant du commerce… Plus mignon que la série de Sid Meier et même un peu techno dans les menus. Complet, propre mais très répétitif.

Léo de Urlevan

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 45 €

VIRTUAL SKIPPER 3

76

C'est le pied (marin) !

Au vu des bons résultats obtenus l'année dernière par Virtual Skipper 2, un simulateur de régate 3D temps réel, l'armateur Nadeo récidive aujourd'hui avec VSK3. Cet opus reste un produit très technique, davantage destiné à l'amateur de courses en mer qu'au grand public. Cela dit, le rendu de la mer est absolument sublime. Il faut le voir pour le croire.

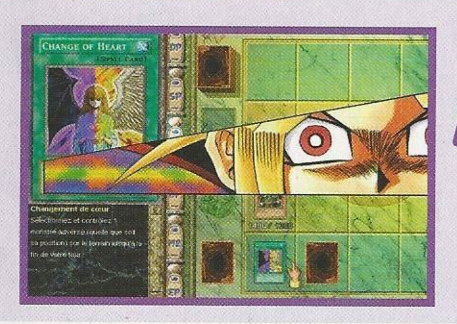
Stef

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 45 €



YU-GI-OH !

65



Y'a bataille !

Heureusement que Gen4 est là pour vous expliquer ce qui est hype dans les cours de récré. Après les toupies, revoici les cartes. Les Yu-Gi-Oh ! Impossible de les éviter. Les parties voient s'opposer deux decks. Le concept n'est pas original mais les règles, très bien fichues. En gros, cinq combattants s'opposent à cinq autres ; ils sont assistés de cartes de sorts.

Léo de Urlevan

DATE DE SORTIE : 28 novembre 2003 **PRIX :** 40 €

OMEGA STONE

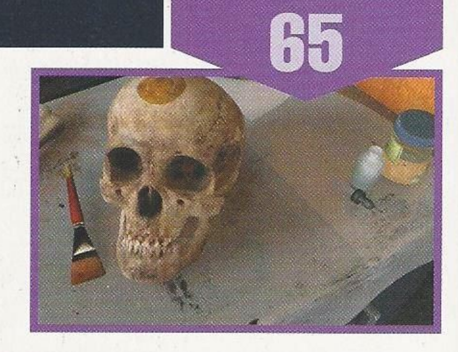
65

Honorable

Et si les sites de Gizeh, de l'île de Pâques, du triangle des Bermudes et le temple maya de Chichen Itza avaient un rapport avec la cité de l'Atlantide ? Un mystère audacieux, malheureusement desservi par une technique surannée, l'Omni 3D (Versailles, Atlantis…). Le scénario est cependant intéressant et les énigmes très redoutables. Le meilleur jeu de ce type depuis de longues années avec une bonne durée de vie.

Léo de Urlevan

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 45 €



CELEBRITY DEATHMATCH

20



Un match à mort !

Celebrity Deathmatch est une émission délirante diffusée sur MTV. Le concept ? Des stars en pâte à modeler se mettent sur la tronche et joue de leur personne : Anna Nicol Smith étouffe ses adversaires entre ses seins et Marilyn Manson invoque Satan par exemple. Débilissime mais fendard. Malheureusement, son adaptation vidéoludique n'est pas aussi plaisante. Les coups sont peu nombreux, tout comme les modes de jeu d'ailleurs, et la réalisation n'est pas au niveau des autres produits édités par Take Two (Max Payne, GTA...). En deux mots : décevants !

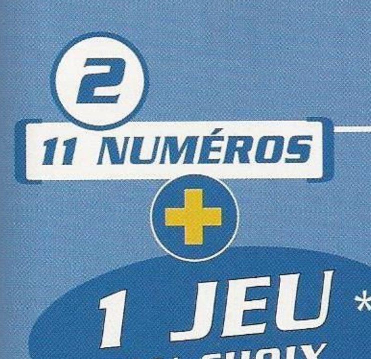
Socrates

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 40 €

ABONNEMENT

CHOISISSEZ VOTRE FORMULE



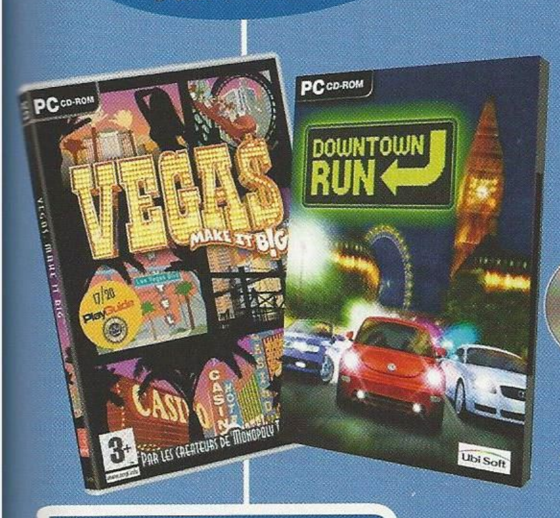


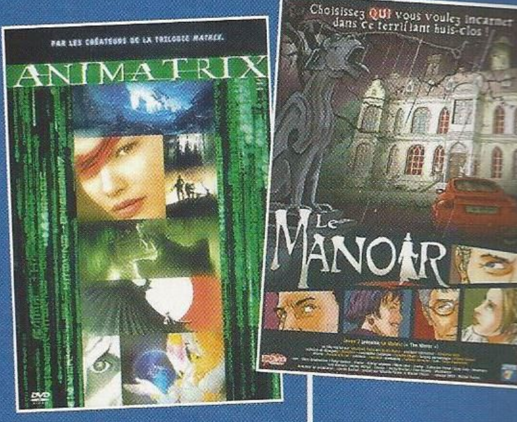






11 NUMÉROS 1







61€



REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT



GEN4 PC 172
1 AN-SIMPLE-(2)JEUX-(2)DVD

1 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos à 39,90 € (70 € pour l'étranger)

2 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + JEU à 61 € (Offre réservée à la France Métropolitaine)
Cocher votre choix : ❒ JEU : VEGAS ❒ JEU : Downtown Run

3 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + DVD à 49 € (Offre réservée à la France Métropolitaine)
Cocher votre choix : ❒ DVD : Le Manoir ❒ DVD : Animatrix

Adresse de réception du magazine

Nom : ______ Prénom : ______
Adresse : ______
Code Postal : ______ Ville : ______
Pays : ______ Tél : ______
E-mail : ______

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : ______

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
Imm. LES MONTALETS
2, Rue de Paris
92190 MEUDON
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 44

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

ACTUCES

La triche, c'est chic !

VOICI LES PAGES LES PLUS PRÉCIEUSES DE VOTRE MAGAZINE. POUR PLUSIEURS RAISONS D'AILLEURS. TOUT D'ABORD, ELLES VOUS PERMETTENT À TOUS DE RENTABILISER VOTRE ACHAT EN TERMINANT LES JEUX. ET REGARDEZ LES JEUX PROPOSÉS CE MOIS-CI. MAX PAYNE 2 EST LE PLUS SIMPLE DU MONDE. HIDDEN & DANGEROUS 2, LE PLUS DIFFICILE. AVEC UN PEU DE VOLONTÉ, TOUS SE TERMINENT. OUI, MAIS VOILÀ... AVEC LES CHEAT CODES, ON GAGNE DU TEMPS. ET LE TEMPS, C'EST DE L'ARGENT.

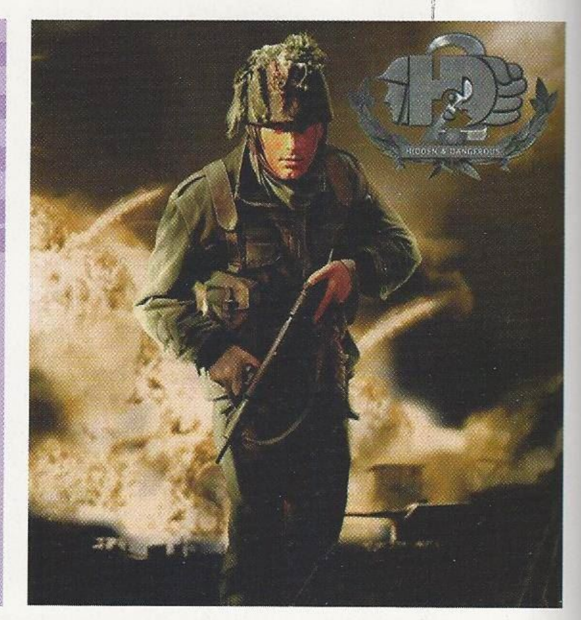
LÉO

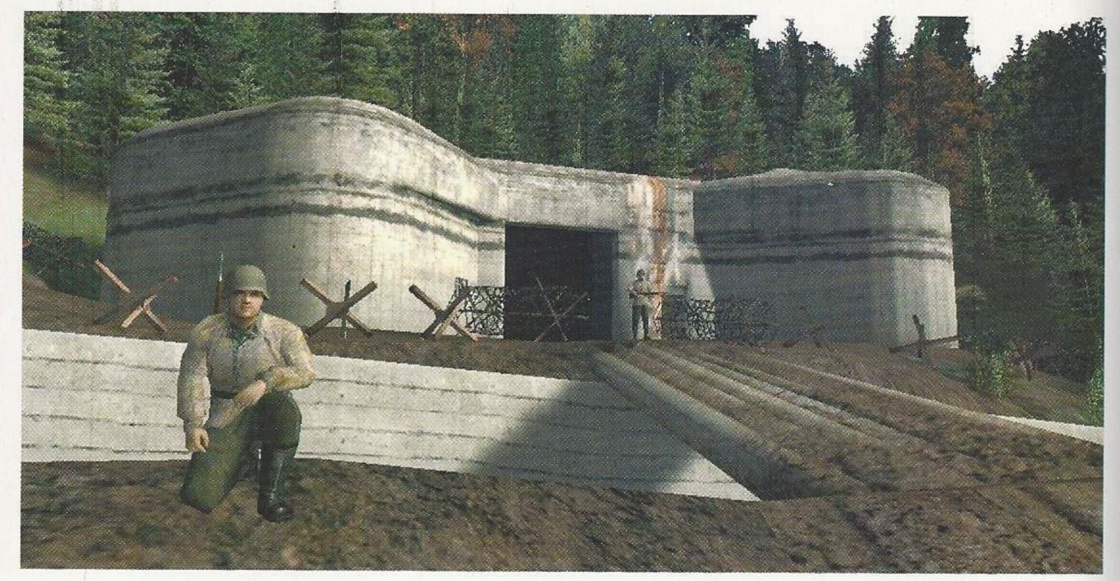
Hidden & Dangerous 2

Pendant le jeu, appuyez sur cette formidable **touche ²** (sous l'exceptionnelle touche escape) et **saisissez les codes** suivants :

Testé sur la version bêta

Happyammo 1	Munitions infinies
Heal 1	Se soigner
Heal 4	Soigner tout le groupe
Giveitem X	Fait apparaître l'objet X
Où X peut être :	aqualung, arisaka, arisakaopt, backpackgb1,backpackgb2, backpackgb3, backpackger, backpackrus, bar, bazooka, binoculars, brengun,camera, carbine, clummybomb, colt, degtyarev, delisle, dynamite, enfield, explosivesbag, garand, grenade36, grenade69, grenadeger, grenadejap, k98, k98opt, knifeger, knifesas, lee, leeopt, magneticmine, medikit, medikitbig, mine, mosin, mp40, mp44, panzerfaust, parabellum, pps, shotgun, spagin, springfield, springfieldopt, stengun, stengunsil, taisho, tankmine, thompson,tokarev, wirecutter, zb26...





Max Payne 2

Testé sur la version finale

Avant de lancer le jeu, éditez les **propriétés** du raccourci et, derrière **maxpayne2.exe**, ajoutez "**-developer**". Pendant une partie, appuyez sur l'habituelle touche ² (sous immuable touche Escape) et saisissez les **codes** suivants :

Coder	Invincibilité, toutes les armes, munitions infinies
Getgraphicsnovelpart1	Premier chapitre
Getgraphicsnovelpart2	Deuxième chapitre
Getgraphicsnovelpart3	Troisième chapitre
Getallwaepons	Toutes les armes
Getbullettime	Mode Bullet Time
Clr	Nettoyer l'écran des lignes des développeurs



Railroad Tycoon 3

Pendant une partie, appuyez sur la touche **";"** et saisissez les **codes** suivants :

Code	Effet
we have a winner Gold	Victoire avec une médaille d'or
we have a winner Silver	Victoire avec une médaille d'argent
we have a winner Bronze	Victoire avec une médaille de bronze
we have a winner	Victoire
big dog	Le joueur gagne 10 millions
fat cat	Le joueur gagne 1 million
bailout	La compagnie gagne 10 millions
subsidy	La compagnie gagne 1 million
passport	Accès à tous les territoires
go go go	Les trains vont deux fois plus vite
trains are in my blood	Accès à toutes les locomotives
safety first	Terminé les accidents
upgrade	Amélioration de tous les trains (HST125)

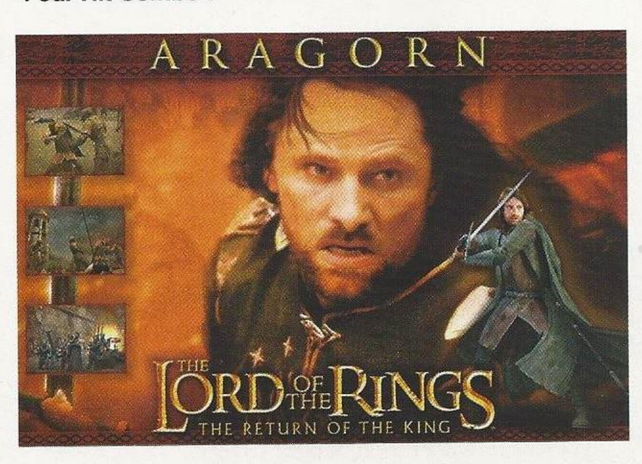
Testé sur la version finale



Le Retour du Roi

Testé sur la version bêta

Lorsque vous jouez avec **Aragorn**, mettez le jeu en pause et saisissez **8769**. Vous débloquerez ainsi le combo **"Four Hit Combo"**.



Un serveur pour les gouverner tous

Un MMORPG, ce n'est pas très original. Un titre sur le Seigneur des Anneaux, non plus… Mais un jeu de rôle massivement multijoueurs baignant dans l'univers de Tolkien, ça peut vraiment le faire. Turbine se colle à la réalisation de Middle Earth Online. Espérons-les plus inspirés que pour Asheron's Call 2. ! Enfin, il semblerait que cette fois Turbine ait songé à forger le tissu social dès le début. On pourra incarner des hommes, des nains, des elfes, des hobbits… et marcher contre les armées de Sauron ou les rejoindre !
HTTP://www.middle-earthonline.com/



Enlisement des serveurs



Sur WWII Online, le front évolue de temps en temps. Ça recule au nord, ça avance à l'est… Passionnant ! On incarne un soldat de la Seconde Guerre mondiale qui est chargé de repousser l'envahisseur. Différentes armes et plusieurs véhicules sont dispos. L'objectif est, bien entendu, de prendre les villes ennemies. La notion de persistance n'a jamais été aussi intéressante. Les parties se jouent 24 heures sur 24. On se retrouve vraiment dans la position des soldats de toutes les guerres à devoir être vigilant chaque seconde de la journée.
HTTP://ww2ol.jeuxonline.info

Il n'y a pas très longtemps…

Le premier slot de Jedi viendrait d'être activé dans Star Wars Galaxies. Problème : pratiquement tous les sites en parlent, mais personne n'a eu l'idée de prendre une photo. Bizarre…

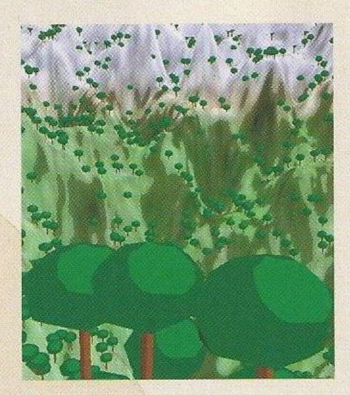


Toujours plus loin

On n'en finit plus d'attendre Horizons et Dark and Light. Avec le bol que l'on a à *Gen4*, les deux produits arriveront le même jour, la veille du bouclage.

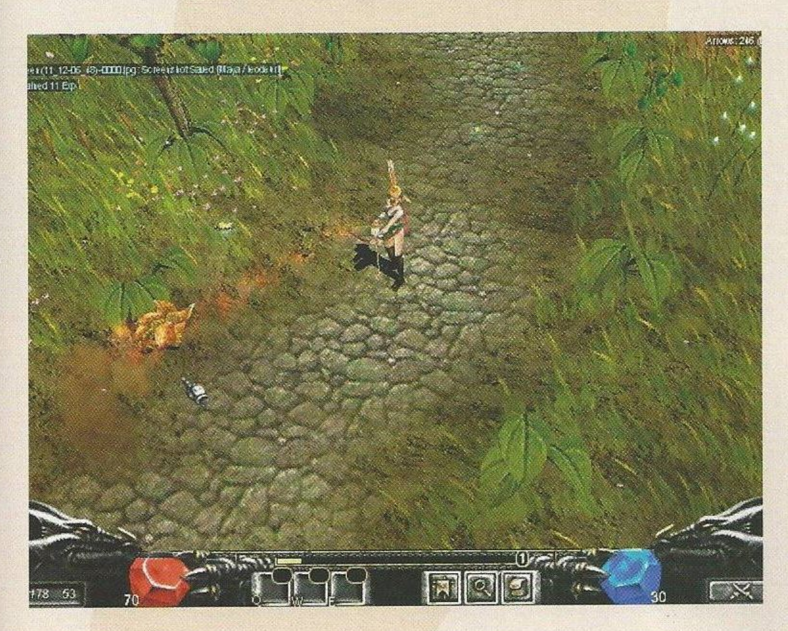
Stylé !

Tout frais… et français. C'est l'histoire d'un archéologue qui se retrouve dans un autre monde alors qu'il était en train de faire des fouilles dans une pyramide. Il y aura des combats, des zones géographiques distinctes, et tout le bazar habituel. Mais la grande originalité de Mylham reste la technique utilisée : le "cel-shading" !
HTTP://mylham.ath.cx/Mylham/accueil.php



Et un jeu, un !

Mu Online possède un solide scénario, mais il suffit d'y jouer quelques secondes pour comprendre qu'il n'est qu'un prétexte à taper sur d'affreuses bestioles. Ça n'a absolument rien d'original, mais c'est terriblement addictif. Comme dans Diablo, auquel il ressemble comme deux gouttes d'eau (réserve rouge, réserve bleue…), la prise en main se fait sans prise de tête, comme vous pourrez le constater par vous-même sur le site. Enregistrez-vous dans un premier temps, puis télécharger le fichier (avec les patches et tout le reste). Dernier conseil : mieux vaut vous servir d'un accélérateur de téléchargement pour récupérer le fichier.
HTTP://www.muonline.com



Et deux jeux, deux !

Dommage qu'il n'y ait pas plus de monde sur ces serveurs, car tous les fondamentaux d'un bon MMORPG sont présents. Le mot d'ordre des développeurs : gratuité. Et le monde gigantesque de Planetshift semble très alléchant : douze races, des centaines de sorts parmi six écoles de magie, des quêtes, des maisons, des châteaux à construire… Si vous ne me croyez pas, allez vérifier par vous-même à l'adresse ci-dessous. Prenez les six fichiers et placez-les dans un dossier. Lancez l'exécutable, puis installez le jeu. L'inscription se fait avant de jouer.
HTTP://www.planeshift.it/download.html

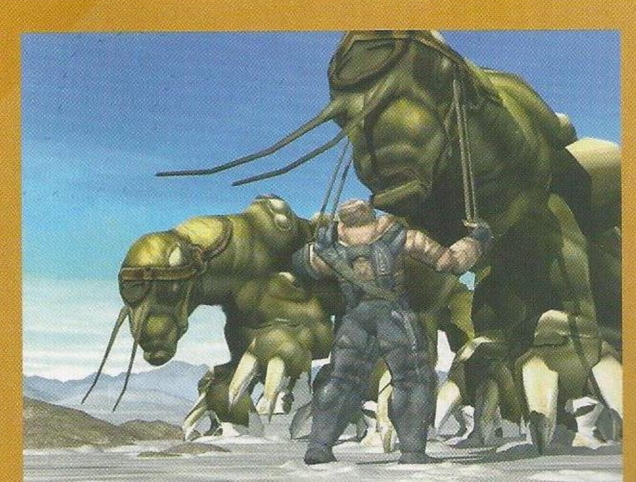
Et trois jeux, trois !

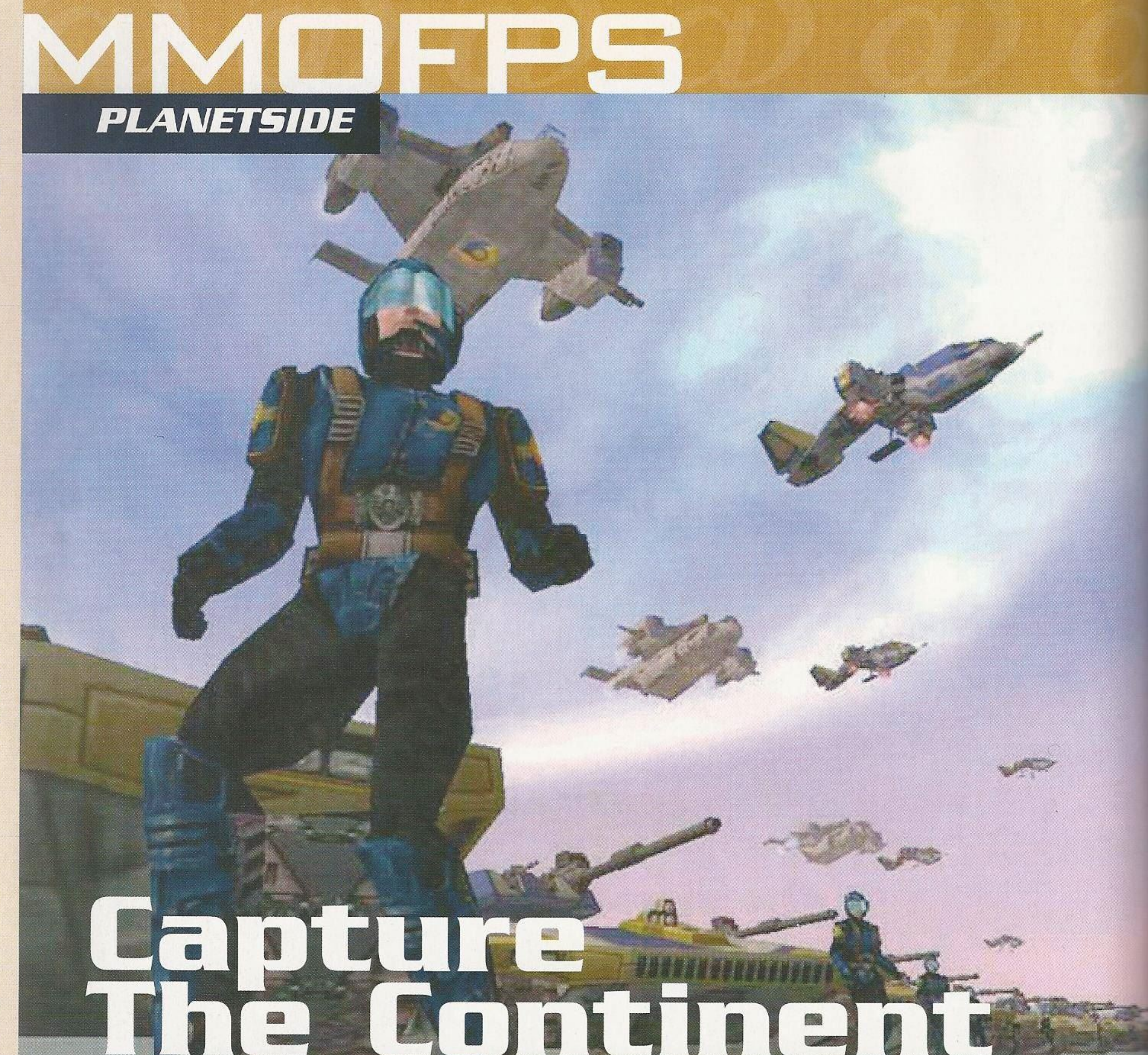
Il ne se passe plus un mois sans plusieurs nouveaux jeux coréens. Et aucun n'est mauvais… Priston Tale se situe dans le haut du panier. Ce n'est pas Linneage II, mais au moins, c'est en anglais. Il y a tout ce que l'on aime : de jolis graphismes en 3D, du monde sur les serveurs, une interface intelligente… Commencez par vous enregistrer à l'adresse suivante, puis allez dans la rubrique download.
HTTP://eng.pristontale.com/



Fini le rôle de potiche

Atriarch, le jeu de World Fusion Software, apporte un concept intéressant : les Personnages Non-Joueurs imprévisibles. D'une part, ces PNJ auront un cycle de vie normal (naissance, vie et mort), mais ils ne se contenteront pas vivre dans un endroit. En fait, ils migreront en fonction des saisons et des destructions de bâtiments. Bref, Atriarch ne sera pas un jeu banal !





Capture The Continent

LE DOUTE N'EST PLUS PERMIS. C'EST D'INTERNET QUE JAILLIRONT LES NOUVEAUX CONCEPTS VIDÉOLUDIQUES.

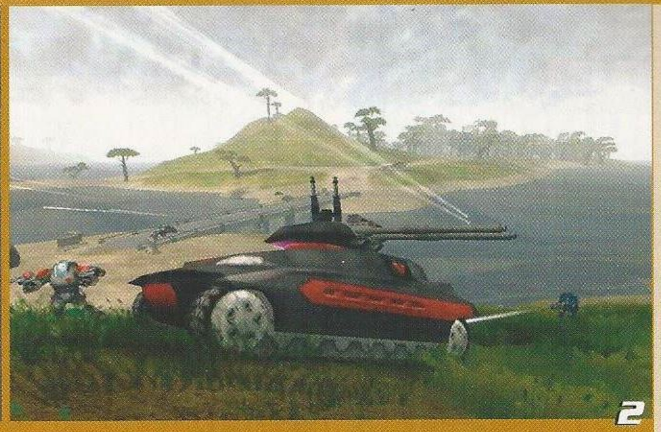
L'action de Planetside se déroule dans un futur lointain, sur une planète constituée d'îlots appartenant à des factions rivales, au nombre de trois. La première, la Terran Republic est la plus ancienne. Les autres groupes, le New Conglomerate et le Vanu Sovereignity, sont devenus indépendants en lui déclarant la guerre. Depuis, les batailles font rages pour obtenir la domination globale de la planète.

Chaque alliance possède un équipement qui lui est propre, aussi bien au niveau des véhicules que des armes. Ce sont ces différences qui vont grandement conditionner les stratégies des troupes. Dans Planetside, inutile de vouloir faire cavalier seul. Il faut jouer avec le groupe, pour le groupe et, si possible, mourir pour le groupe.

Point de salut dans la solitude. D'ailleurs les jeeps, les avions et les camions possèdent un emplacement pour un conducteur mais également des places pour d'autres personnes. Parfois, ils sont simples passagers et ne peuvent pas faire grand-chose, quand les autres tirent sur les ennemis rencontrés au détour d'un chemin.

Ce n'est pas pour admirer la beauté du paysage que l'on assiste à de tels transports de troupes. C'est en fait la seule solution pour pénétrer chez l'adversaire de manière efficace. L'union fait la force, une fois de plus. Sur place, les compétences des soldats seront mises à rude épreuve. En effet, il ne suffit pas de tuer tout le monde pour s'emparer du camp. Il faut pirater les ordinateurs et tenir le camp pendant un quart d'heure. Tout ceci exige pas mal d'apprentissage.







1 Poupées russes. A l'intérieur de cet appareil, des jeeps contenant également des hommes.

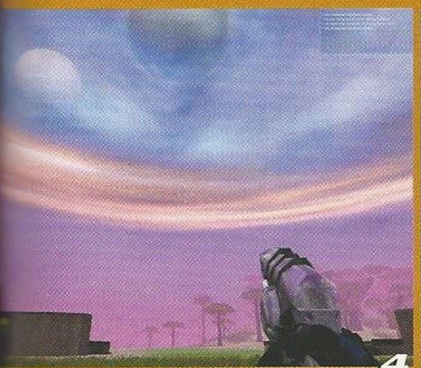
2 Protection ? On est plus à l'abri dans un véhicule mais on devient une cible privilégiée.

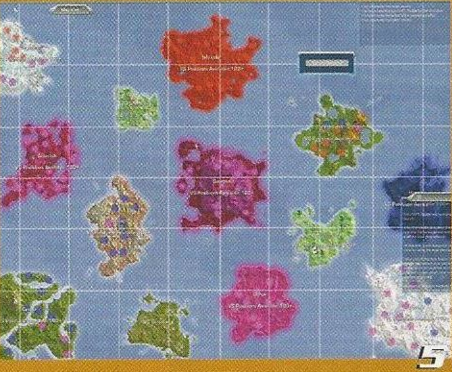
3 Marques. Jaunes, elles indiquent, les places que vous pouvez occuper dans le véhicule, en rouge, celles qui vous sont interdites.

4 Graphismes. On n'a rarement vu d'aussi beaux ciels.

5 Monde. Chacune des îles est absolument gigantesque.

6 Avant... Les grandes confrontations ont vraiment de la gueule. D'ailleurs, comme on le dit souvent, plus on est de fous, plus on rit.







En fonction de vos réussites sur les champs de bataille, vous gagnerez des points, comme dans un MMORPG. Vous pourrez ainsi apprendre à piloter de nouveaux engins, vous couvrir d'armures plus solides, vous équiper d'armes plus puissantes ou pirater les installations ennemies, une aptitude obligatoire pour s'emparer des bâtiments.

Les joueurs venant de perdre une base ne sont pas vraiment fiers. En général, ils appellent donc des partenaires à la rescousse, et le combat recommence, ad vitam eternam. L'envahisseur devient assiégé, et c'est reparti pour un tour.

Planetside est une des expériences les plus étonnantes dans les univers persistants. Magnifique, rapide... Pourtant, il est à la croisée entre deux genres très connus : les MMORPG à tendance RvR (royaume contre royaume, comme dans DAOC) et les FPS (jamais massivement multijoueurs). Ce concept ravit tous les joueurs de Planetside. Gageons qu'il sera régulièrement imité ces prochaines années.

Léo de Urlevan



PLANETSIDE ±50€

DÉVELOPPEUR : Sony Online
ÉDITEUR : Ubi soft
LANGUE : anglais
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE : http://planetside.station.sony.com/

CONFIGURATION MINIMUM :
P3 à 1 GHz ; 256 Mo de RAM,
Modem 56 K (Câble ou ADSL conseillé)

☺
- De nombreuses stratégies
- Une véritable guerre de tranchées
- Les compétences

☹
- Impraticable en solo

CLASSEMENT

GRAPHISME	89
SON	78
PRISE EN MAIN	60
AMBIANCE	93
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	90

90

HARDWARE

Noël, joyeux Noël

BONS BAISERS DE FORT-DE-FRANCE. CE SOIR ON ÉTEINT LA TÉLÉ, CE SOIR ENSEMBLE ON VA DANSER. DÉCEMBRE, C'EST LE GROS MOIS DU PC, ET VOUS ATTENDEZ TOUS DE RECEVOIR DANS VOS SOULIERS SPÉCIALEMENT ÉLARGIS POUR L'OCCASION LA DERNIÈRE CARTE GRAPHIQUE VOIRE UN NOUVEAU PC. EN GÉNÉRAL, C'EST UN CADEAU BIEN POURRI À L'ARRIVÉE. MAIS ON PEUT TOUJOURS COMPTER SUR PÉPÉ ET MÉMÉ POUR LÂCHER UN BIFTON. NOËL, LA FÊTE DE LA FAMILLE...

JÉRÔME

CARTES GRAPHIQUES

La vitrine

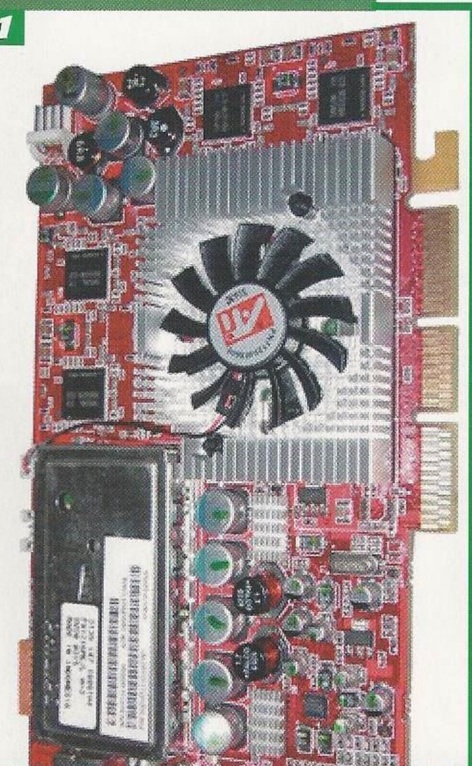
VOICI UN RÉSUMÉ RAPIDE DES NOUVELLES VENUES DANS LA COUR DES PLUS BELLES CARTES GRAPHIQUES. C'EST COMME LES MISS, C'EST JOLI SUR LE COUP, MAIS ÇA VIEILLIT SOUVENT VITE ET MAL... ALORS FAITES LE BON CHOIX !

Face à cette armada de cartes en tout genre, ciblez d'abord vos attentes ! Commençons par celles dédiées à la vidéo, comme la nouvelle Hercules 3D Prophet All-In-Wonder 9800SE qui se révèle être une petite sœur de la 9800 Pro. Avec 4 pixels pipelines, 128 Mo de DDR fonctionnant sur une interface mémoire de 256 bits, une fréquence d'horloge très élevée (380 MHz pour le processeur et 340 MHz pour la RAM) et les technologies de filtrage avancés (anisotropique 16X et Full Scene Anti-Aliasing 6X), elle s'avère des plus correctes. Mais faisant partie de la famille All-In-Wonder, cette carte assure aussi dans la vidéo.

Le tuner TV stéréo intégré transforme votre PC en combiné TV-magnétoscope numérique. Et le tout se pilote avec la télécommande fournie. On la trouve à moins de 280 euro. Le même constructeur sort aussi une carte PCI, la "Video Action !". Une des innovations majeures de cette carte réside dans sa capacité à lire les formats DivX (3.11, 4 et 5) et MPEG-2 grâce à la puce de décodage Sigma Designs EM8475 : les films envoyés sur la sortie vidéo sont d'une telle qualité que vous pourrez les visionner sur un téléviseur ou les enregistrer au magnétoscope. Prévoyez un bas de laine avec environ 250 euro dedans !

Dans le même genre, on trouve la Leadtek WinFast DV2000 qui est elle aussi une véritable boîte à outils : tuners TV et FM, magnétoscope numérique avec possibilité de graver directement. Le logiciel DirectBurn fourni avec permet de

1



2



3



de Noël

monter et d'enregistrer ses films personnels directement sur CD ou DVD. La carte est à ce titre dotée de 2 ports IEEE 1394. Les formats d'encodage sont le MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, VCD et le WMV.

En ce qui concerne le tuner TV, on a droit au classique télétexte, mais à d'autres choses bien plus récentes comme le P&P (Picture and Picture) qui permet de visualiser en simultané pendant une pub une autre vidéo quelle qu'elle soit ou le TimeShifting. Livrée elle aussi avec une télécommande, pour à peine 90 euro, cette WinFast est une valeur sûre.

Passons maintenant aux cartes graphiques pures, avec la dernière fournée de GPU nVidia : les GeForce FX 5950 Ultra et GeForce FX 5700. On découvre tout d'abord de nouveaux drivers, les ForceWare. Bienvenu aux successeurs des fameux Detonators ! Bienvenue aussi à IBM qui est en charge de la fabrication du GeForce FX 5700 gravé en 0.13 m. Même finesse de gravure pour le 5950 Ultra, mais avec l'ancien fondeur cette fois, TMSC.

Ses premières cartes arrivent à l'image de la Leadtek WinFast A360 Ultra TDH. Dotée de la nouvelle interface mémoire 128 MB DDR II et de l'AGP 8x, elle offre une bande passante mémoire de 28.8 GB/s et des fréquences de GPU et de mémoire de 475 MHz et de 900 MHz respectivement. De quoi justifier ses 580 euro, et si c'est trop cher pour vous, dites-vous que vous pourrez mieux respirer grâce à son Air Surround Fan ultra-silencieux.

Mais les bêtes de courses, vous l'aurez compris, ce sont les modèles 5950 Ultra. Nouvelle version du moteur CineFX 2.0 avec une meilleure gestion des pixels shaders, l'Intellisample HCT (high compression technology) qui – comme son nom l'indique à moitié – compresse couleurs et textures, mais aussi ForceWare USE et sa tonne de réglages, le Digital Vibrance Control 3 pour une meilleure séparation des couleurs et l'UltraShadow pour un éclairage complexe sans chute du framerate…

Leadtek propose sa WinFast A380 Ultra TDH MyVIVO aux alentours de 570 euro, et Chaintech, sa GeForce FX 5950 Ultra (le nom est déjà un peu plus court) pour à peu près le même prix. Bon, souvenez-vous de toute façon que c'est Noël, et qu'on n'a jamais ce qu'on veut…

1 Couteau suisse. Voici la dernière de la prestigieuse famille All-In-Wonder.

2 Piratage. Que tous les fans de DivX lèvent le doigt !

3 Time-shifting. Idéal pour transformer son petit PC en magnétoscope numérique.

4 Compromis. Les cartes 5700 ont un excellent rapport puissance/prix et cette Leadtek en est la preuve.

5 Brute. Avec son énorme ventilateur, cette Leadtek est parée à toute éventualité.

6 Grandiose. Comme toujours avec Chaintech, la qualité de la finition est ahurissante.

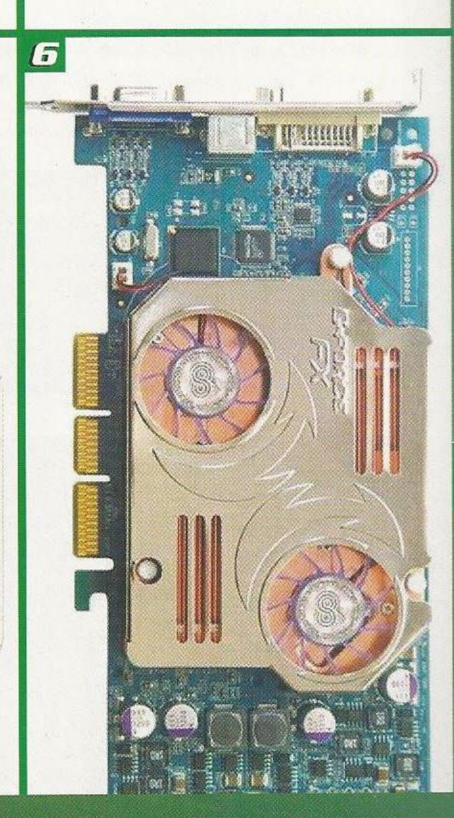
4



5



6



HERCULES 16/12 FW

Tu l'entends mon FireWire ?

Hercules annonce le lancement de la première interface audio et MIDI de type FireWire proposant 16 entrées et 12 soties à la fois compatible PC et Macintosh. "La technologie FireWire ouvre de nouveaux horizons aux musiciens à la recherche d'un système performant d'enregistrement audio sur disque dur", déclare Bruno Ormel, directeur du département Son & Vidéo d'Hercules. Ce petit boîtier fera le bonheur des musiciens doté de la connectique super rapide. Idéal pour s'enregistrer.

Robuste, il est encastrable dans une unité standard 19" 1U, permet un enregistrement multipistes simultané sur 16 entrées/12 sorties, et sa résolution audio atteint 24 bits et 96 kHz avec des convertisseurs de qualité professionnelle. En détail : 16 entrées indépendantes dont 12 analogiques, une entrée coaxiale stéréo (divisée en 2 entrées mono) et une 1 entrée optique stéréo (pareillement divisée). Du côté des sorties, 12 au total et indépendantes, on en dénombre 8 analogiques, une coaxiale stéréo, une optique elle aussi stéréo et deux sorties MIDI.

Mais ce n'est pas tout, loin de là. On a aussi pour brancher des micros ou des instruments deux entrées avec pré-ampli via deux connecteurs combinés Neutrik (XLR/TRS) supportant une alimentation fantôme +48V et intégrant une entrée Hi-Z pour relier directement une guitare et deux entrées/sorties MIDI au format DIN standard autorisant jusqu'à 32 canaux en entrée/sortie. Synchronisation Word Clock en entrée/sortie via deux connecteurs BNC, pas de latence grâce à un monitoring hardware direct et une compatibilité certifiée avec tous les logiciels pro du moment. Les pilotes sont fournis pour Mac OS X (Core Audio…) et Windows (ASIO 2.0, GSIF, Wave, DirectSound…).

Vous en voulez encore ? Arturia Storm Special Edition et ses 500 Mo d'audio vous attendent de pieds fermes, tout comme Ableton Live Special Edition, le séquenceur bien connu. Si vous avez un petit groupe, ou si vous désirez tout simplement vous enregistrez, alors sortez vos 649 euro. Et avec la monnaie, achetez-vous un médiator !



www.saitek.com

XGAMING X-ARCADE

I love emulation !

Que tous les fans d'émulation se réjouissent, Xgaming baisse les prix de ces fantastiques manettes, les X-Arcade. Pour ceux qui ne connaissent ces engins démoniaques, sachez qu'il s'agit de la réplique exacte des sticks d'arcade qu'on trouve sur des vraies bornes. Connectable directement sur votre PC, il existe aussi tout une gamme d'adaptateurs qui permettent de brancher ces bêtes de six kilos et de 60 cm de long sur n'importe quelle console. Seul regret : la Saturn et la Neo-Geo sont les oubliés et c'est bien dommage. Ce n'est pas la faute de votre rédacteur qui harcèle littéralement les responsables du fabricant de sortir ces deux adaptateurs à chaque salon de jeu vidéo. Disponible en version simple, un stick et six boutons pour tout juste 120 euro et en version double, la même chose mais… doublée (!) pour moins de 150 euro, c'est un achat indispensable pour tous les fans de retro-gaming ! Mes amitiés à MAME…



www.x-arcade.com

EN BREF

En direct du salon

Trust sort le Wireless DVD & Video Viewer qui permet de mater un DVD ou une vidéo sur sa TV sans tenir compte de l'endroit où se trouve la source. Plus la peine de mettre le PC dans le salon pour mater ses DivX. Pour moins de 70 euro, ça vaut le coup !



Les photos du réveillon

Delkin Picturevision sera le sauveur du début d'année de tous les heureux nouveaux possesseurs d'un appareil photo numérique, comme des plus anciens. Compact Flash, MicroDrive, Memory Stick, SmartMedia, MMC et SD Card, tout passe : jpg (jusqu'à 19Mo), MP3 et MPEG pour arriver tranquillement sur votre TV. Plus besoin de PC ! Et ce lecteur ne coûte que 100 euros environ !

THRUSMASTER ENZO FERRARI FEEDBACK

Le volant cabré

Thrustmaster n'oublie pas tous les fans de simulation automobile et de belles italiennes. Voici venir un volant sous licence Ferrari. Cette réplique exacte délivre des effets de retour de force impressionnants et assure une parfaite compatibilité avec tous les jeux de course sur PC. Son développement s'est effectué sous l'égide de professionnels de Ferrari et ça se voit : design pur, hautes performances, sensations extrêmes… Il dispose d'une partie supérieure biseautée en texture carbone, des grips en gomme et de quatre leviers de commande au volant. Le pédalier n'est pas en reste mais c'est surtout son retour de force qui surprend. Vivace l'étalon. Allez, c'est dit, il mérite ses 89 euro et des brouettes !



SAITEK ST90

Le Joystick de l'extrême



Saïtek continue de fort belle manière son renouvellement de gamme avec ce joystick d'entrée de gamme, le ST90. Rien qu'à la vue du packaging, on salive déjà. Résolument moderne, ce manche à balai adopte un style araignée puisqu'il repose sur trois pieds repliables. Censé être destiné aux plus jeunes et à ceux qui recherchent un accessoire d'appoint, il n'en demeure pas moins un compagnon fidèle sur lequel vous pourrez compter. Sa finition est solide et bien qu'un peu trop léger, il tient bien en main. On trouve une manette de gaz digitale qui comprend cinq positions. Ces dernières sont signalées par des LED du plus bel effet qui accentuent l'aspect techno du bidule. Le reste des boutons (trois en tout) et la gâchette sont plus classiques mais également bien placés. Il est bien sûr USB et son principal avantage tient sur une toute petite étiquette collée sur la boîte : moins de 20 euro. Merci qui ? Merci Saïtek !

nForce 3 Go120

Du nouveau du côté des "ultra-portables" avec l'arrivée en fanfare du nouveau chipset nVidia. IDE Ultra ATA 133, AGP 4x, Ht, USB 2.0 SPDIF en sortie. Mais que reste-t-il aux grands ?

Toshiba au top

Les premiers PC de la marque équipés du système d'exploitation Windows XP Media Center 2004. Vendus respectivement dans les 2200 et 3000 euro, les Satellite P10-204 et P20-204 sont évidemment des bêtes de course fournis avec une GeForceFX 5200 et le Wi-FI intégré. La classe !

Au lieu de jeter l'encre…

Eco Encre + est un formidable outil pour optimiser les débits de vos cartouches d'encres. Sans perdre en qualité, ce soft opère un calibrage sur la plupart des imprimantes du marché et permet d'obtenir des économies pouvant aller jusqu'à 75 % ! Tout ça pour un peu moins de 30 euro.

JEU DE ROLE

STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

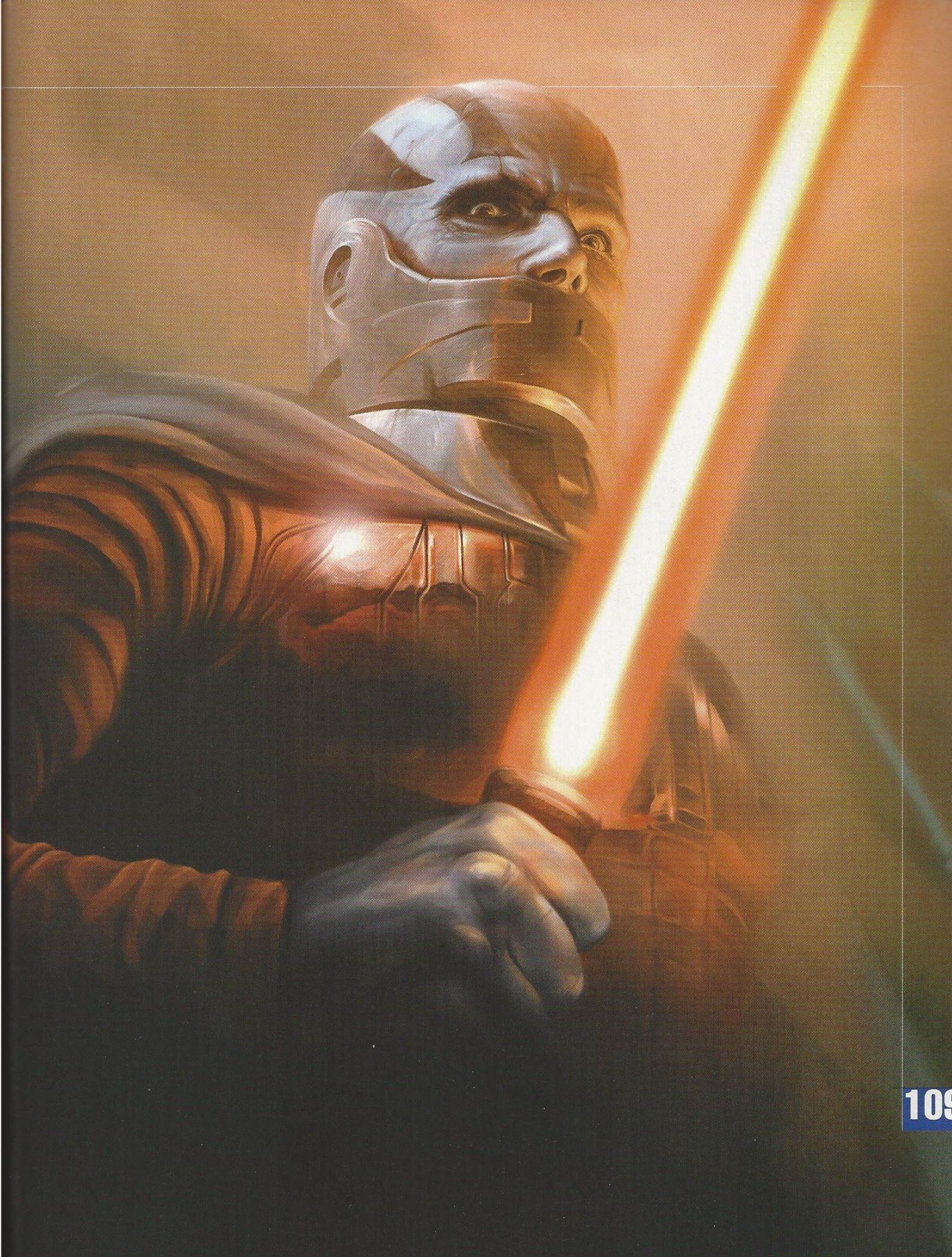
PREMIÈRES IMPRESSIONS

Certainement l'un des meilleurs titres tirés de l'univers Star Wars. Et quelle joie de pouvoir passer du côté obscur.



Et la Force sera avec vous !

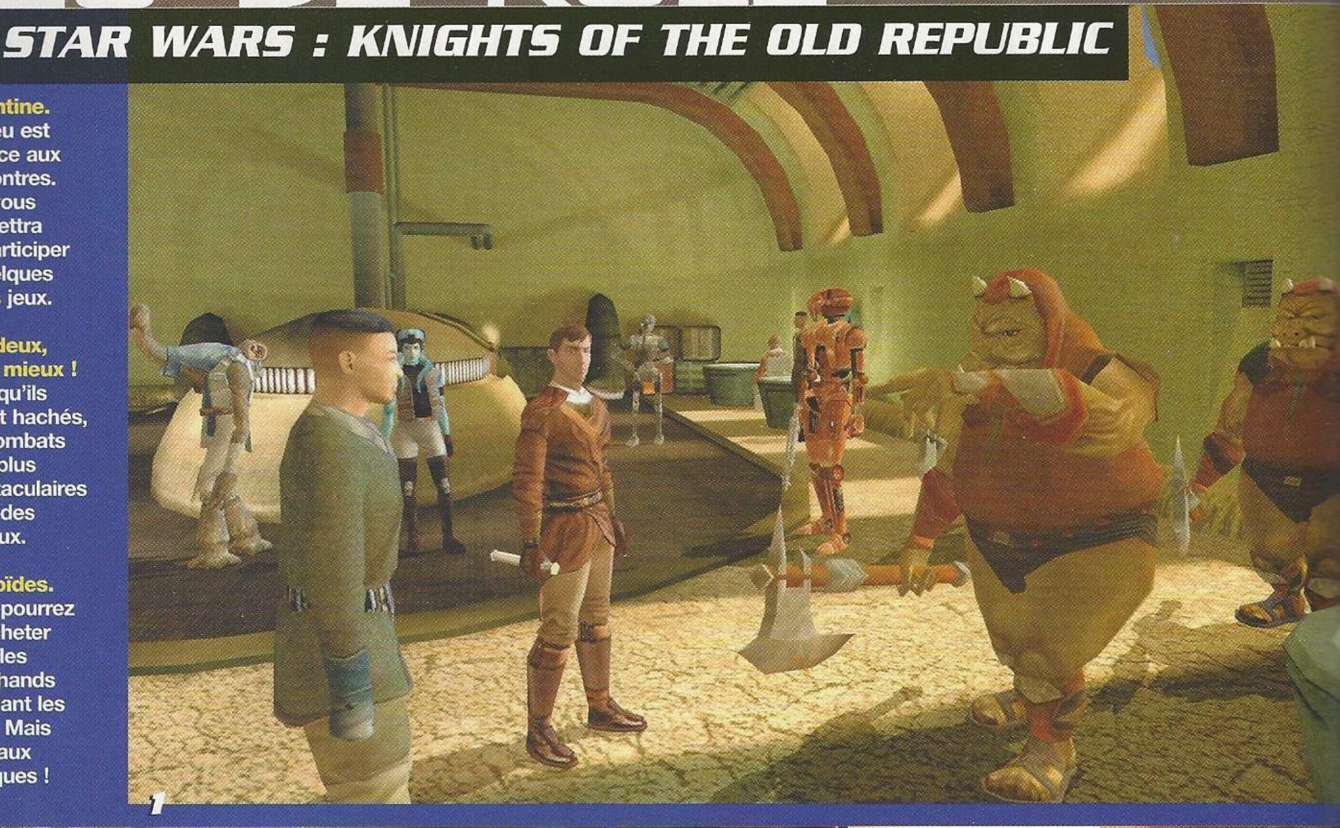
POUR LA PREMIÈRE FOIS, L'UNIVERS DE STAR WARS SERT DE TOILE DE FOND À UN JEU DE RÔLE, SIGNÉ PAR L'UN DES MAÎTRES DU GENRE : BIOWARE. UN TITRE QUI VOUS PERMETTRA DE PASSER DU CÔTÉ OBSCUR...



Darth Malak
Voici le méchant de service. Et apparemment, il possède le même dentiste que Darth Vader.

JEU DE ROLE

STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



1 Cantine. Ce lieu est propice aux rencontres. Et il vous permettra de participer à quelques petits jeux.



2 A deux, c'est mieux ! Bien qu'ils soient hachés, les combats sont plus spectaculaires au fil des niveaux.



3 Droïdes. Vous pourrez en acheter chez les marchands peuplant les cités. Mais gare aux arnaques !

A défaut de susciter des vocations, la sortie de *Star Wars* sur les écrans a attisé les passions. En effet, depuis que Luke Skywalker, la Princesse Leia et Han Solo sont sortis de l'imaginaire de George Lucas, une véritable communauté a vu le jour. Une communauté de spectateurs tout d'abord, puis de joueurs. En effet, depuis une bonne quinzaine d'années, les titres se succèdent à une cadence infernale. Et même si parfois, la déception se fait sentir, l'annonce d'un nouveau jeu basé sur la plus célèbre des licences est toujours un événement. Surtout quand l'originalité est de mise.

Knights of the old Republic est en effet le premier titre estampillé "Star Wars" à appartenir au genre des jeux de rôle, très prisé sur PC. Cette singularité justifie à elle seule le fait qu'on s'intéresse à KotoR. Et une fois n'est pas coutume, LucasArts ne s'est pas cantonné à nous pondre un énième titre reprenant les scènes mythiques de la première trilogie. En fait, ne voulant pas décevoir les fans, le studio américain s'est acoquiné avec Bioware, un des maîtres du genre puisqu'on lui doit des hits comme Baldur's Gate et NeverWinter Nights. Une collaboration qui laisse augurer le meilleur.

Passerez-vous du côté obscur ?

Qui n'a jamais rêvé d'être un Jedi et de défendre la galaxie tout entière contre l'Empire ? Tout le monde ! Et des dizaines de titres, tous supports confondus, vous ont proposé d'en incarner un au cœur pur, bien décidé à venir en aide à la veuve et à l'orphelin… Mais qui n'a jamais voulu passer du côté obscur, histoire de voir si la vie n'était pas plus drôle de l'autre côté du miroir ? Eh oui, tout le monde ! Mais à aucun moment, on ne vous a offert la possibilité de céder aux sirènes du Mal. Cette fois, si votre soif de pouvoir martèle votre conscience, Bioware a pensé à vous, bande de petits saligauds.

Avant d'en arriver là bien sûr, vous défendrez l'ancienne République et chacune de ses sept planètes contre la menace que représentent les Sith. Vos péripéties, presque

Neuf, ça suffit !

Tout au long du jeu, vous rencontrerez des hommes et des femmes de tous horizons. Neuf d'entre eux vous proposeront de se joindre à vous. Revue des troupes, soldat !

1 Carth Onassi

> Ce soldat sera le premier à se joindre à vous. Il est redoutable, une arme dans chaque main. Précision au tir, abnégation au combat, motivation indéniable... Et pour cause, son ancien maître l'a trahi en passant du côté obscur de la Force. Depuis, il ne rêve que d'une chose : se venger.



2 Mission Vao

> Cette Twi'lek est jeune, mais elle a du courage à revendre. Elle deviendra votre alliée si vous venez en aide à son ami Zaalzar, retenu prisonnier dans les profondeurs de Taris. Douée pour le piratage informatique, le crochetage de serrure... elle peut aussi devenir invisible.



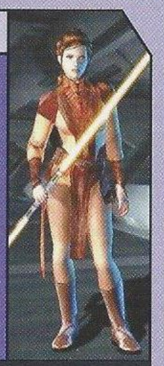
3 Zaalbar

> Zaalbar est un Wookie, inséparable de Mission. D'une force extraordinaire et d'une résistance à toute épreuve, il vous sera très utile au combat au corps à corps, même sans arme. C'est aussi un expert en informatique, en réparation et... en démolition.



4 Bastila Shan

> Bastila est la personne que vous devez trouver au tout début de l'histoire. Elle possède un pouvoir exceptionnel et, selon certains, elle reste le dernier espoir de la galaxie. Connaissant beaucoup de monde, elle vous sera d'une aide précieuse.



5 T3-M4

> Dans ses attitudes, ce droïde est si proche de la perfection qu'on le croirait humain. Seulement, pour accroître son efficacité, vous devrez y apporter bien des améliorations. Ses spécialités : l'informatique, les systèmes de sécurité et les réparations en tout genre.



6 Canderous Ordo

> La "cool attitude" de ce guerrier de Mandalor n'est pas sans rappeler la désinvolture de Han Solo, dans la première trilogie Star Wars. Et quand ça chauffe, il ne donne pas sa part au chien. Il a une grosse armure, un gros flingue, un arsenal impressionnant. Terrible !



7 Juhani

> Avec elle, les choses sérieuses commencent et le spectacle gagne en intensité. Ses pouvoirs sont nombreux, que ce soit en défense, en camouflage, en saut... C'est aussi une experte dans le maniement du sabre, ce qui en fait une combattante hors pair.



8 Jolee Bindo

> Le plus fort de tous ! Ce sera certainement l'un de vos petits chouchous, drôle mais grincheux (et quand même bien barré). Ses pouvoirs s'avèrent extrêmement efficaces (Lightning, Whirlwind, Suppression, Valor, Breach, Wave, Storm...).



9 HK-47

> Hilarant ! En vue subjective, ce personnage possède en plus une vision à la Terminator, ce qui rappellera de bons souvenirs à certains d'entre vous. Et comme les autres droïdes, c'est un expert en réparation. Même si au combat, il tire son épingle du jeu.



innombrables tant les milliers de personnages peuplant la galaxie vous en proposent, vous conduiront sur Taris (une cité cosmopolite regroupant de nombreuses races), Tatooine (où naîtra un certain Luke Skywalker), Korriban (le monde des terribles Siths), Dantooine (où s'est installée la Jedi Academy), Kashyyyk (sur laquelle vivent les Wookies), Manaan (la cité émergée des Sekhath)... Et une septième planète qui apparaît dans la version PC !

Le scénario ? C'est à vous de l'écrire !

L'action de Knights of the old Republic se déroule 4 000 ans avant celle du premier film de la saga, au temps où Siths et Jedis se comptaient par milliers à travers toute la galaxie. Mais en ce qui concerne le scénario, il est difficile de l'effeuiller, tant il est riche en rebondissements... et tant il évoluera en fonction des décisions que vous prendrez. Sachez toutefois qu'au tout début, votre vaisseau est attaqué par les sbires de Darth Malak. Echoué sur Taris, vous partez à la recherche de Bastila, une jeune Jedi représentant le seul espoir de la République face aux Siths. Le reste de l'histoire ? Eh ben, c'est à vous de l'écrire.

Au cours de votre aventure, vous rencontrerez diverses personnes, et celles-ci vous demanderont de leur rendre un petit service ou vous prodigueront quelques précieux conseils. Certains même feront cause commune avec vous, comme Carth (un soldat revanchard qui sera le premier à intégrer votre équipe), Mission (une jeune Twi'lek impulsive pouvant devenir invisible) et Zaalbar (le sosie de Chewbaka ou de Demis Roussos, les avis divergent à ce propos). Au final, même si vous ne pourrez en emmener que deux lors de vos périlleuses missions, ils seront neuf à grossir vos rangs. Si vous acceptez qu'ils vous suivent, bien sûr.

De vos choix dépendra la suite de l'histoire

En effet, libre à vous de leur venir en aide ou de les envoyer se faire voir chez les Siths ! De vos choix dépendra la suite de l'histoire. Et elle peut être radicalement de celle d'un autre joueur, comme le prouve cet exemple. Avec Léo, qui prépare déjà le test du mois prochain, nous en sommes

JEU DE ROLE

STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

1

2

CHACUN DE VOS GESTES PEUT CHANGER LE COURS DE L'HISTOIRE...

3

arrivés au même point sans jamais effectuer les mêmes actions. Alors que j'ai froidement abattu un Sith pour lui voler son armure, il lui a payé un verre... avant de le dépouiller quand celui-ci souffrait d'une sévère gueule de bois.

Chacune de vos actions détermine en effet votre positionnement vis-à-vis de la Force. Si vous accomplissez un acte héroïque, votre aura gagnera en pureté. Mais si vous tuez de sang froid un "civil" ou que vous décidez de ne pas porter assistance à une personne en danger, alors vous vous orienterez vers le côté obscur. Un virement de bord qui ne sera pas sans conséquence. Vos alliés commenceront à vous regarder avec un drôle d'air, ne sachant plus trop s'ils doivent vous suivre aveuglément. Et à mesure que vous avancez dans le jeu, le moindre de vos gestes peut avoir une incidence sur le sort de la Galaxie.

Un Jedi, deux alliés... plein de possibilités !

Même si les dialogues tiennent une part prépondérante dans Knights of the old Republic, vous serez souvent



***1* Bastila.** Voici "l'objet" de votre première quête. Vous devez la sauver. Et si jamais vous décidez de la tuer...

***2* Pouvoirs.** Avec certains personnages, les combats prennent une tout autre dimension !

***3* Rancoor.** Impressionnante par sa taille, cette bestiole n'est pas si difficile à terrasser. Enfin, encore faut-il avoir une dizaine de grenades...

***4* Jolee.** Un sabre dans chaque main, deux ennemis qui vous font face... Ça devrait aller, non ?

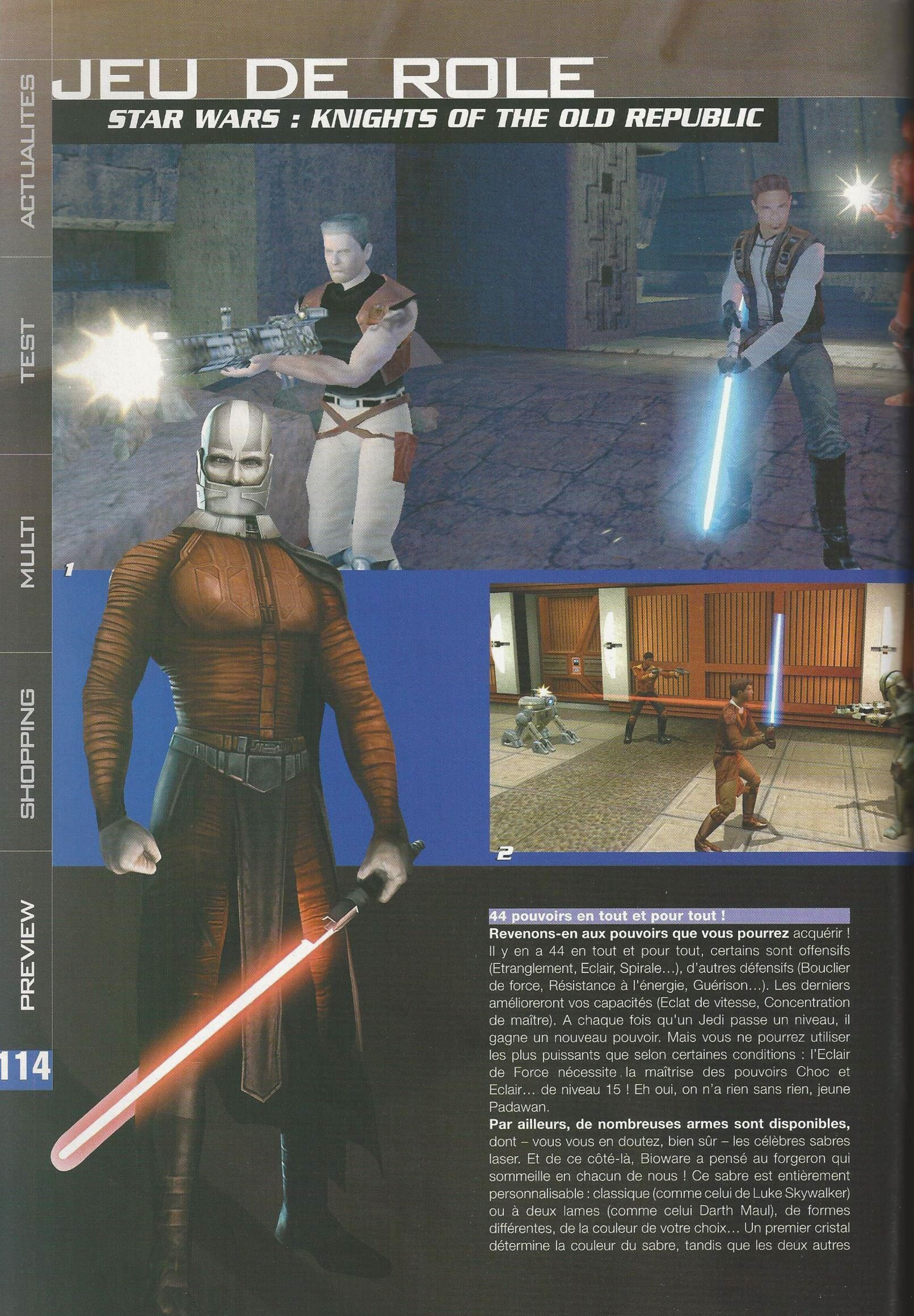
Ne rêvez pas ! Il ne s'agit que d'un visuel. Le jeu n'est pas comme ça. Mais les graphismes sont vraiment magnifiques.

contraint de faire parler vos armes. Bien qu'elles se déroulent en temps réel, les phases de combat vous laisseront à intervalles réguliers une petite seconde de répit, durant laquelle vous pourrez décider de chacun de vos gestes. Et vous donnerez des ordres aux deux personnages luttant à vos côtés. Dans la mesure où vous avez à votre disposition un nombre impressionnant de pouvoirs Jedi, d'armes de poing, de grenades diverses et variées, aucun duel ne ressemblera à un autre. Et ils se feront toujours plus spectaculaires que le précédent.

Dans ces luttes acharnées, vos alliés vous seront d'une grande utilité. Et n'ayez crainte ! Aucun d'entre eux ne peut mourir de façon définitive. En effet, tant que vous êtes encore en vie, il se relèvera une fois que les hostilités auront cessé. Arrive alors le moment de sortir votre bon vieux medikit, pour regagner quelques précieux points de vie avant d'ouvrir cette porte et de vous retrouver nez à nez avec une horde d'ennemis. Surtout quand parmi eux, il y a un Rancoor, cette bestiole aussi grosse que le Falcon Millenium et plus coriace encore que Jean-Louis, notre chef de fabrication.

JEU DE ROLE

STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



1

2

44 pouvoirs en tout et pour tout !

Revenons-en aux pouvoirs que vous pourrez acquérir ! Il y en a 44 en tout et pour tout, certains sont offensifs (Etranglement, Eclair, Spirale…), d'autres défensifs (Bouclier de force, Résistance à l'énergie, Guérison…). Les derniers amélioreront vos capacités (Eclat de vitesse, Concentration de maître). A chaque fois qu'un Jedi passe un niveau, il gagne un nouveau pouvoir. Mais vous ne pourrez utiliser les plus puissants que selon certaines conditions : l'Eclair de Force nécessite la maîtrise des pouvoirs Choc et Eclair… de niveau 15 ! Eh oui, on n'a rien sans rien, jeune Padawan.

Par ailleurs, de nombreuses armes sont disponibles, dont – vous vous en doutez, bien sûr – les célèbres sabres laser. Et de ce côté-là, Bioware a pensé au forgeron qui sommeille en chacun de nous ! Ce sabre est entièrement personnalisable : classique (comme celui de Luke Skywalker) ou à deux lames (comme celui Darth Maul), de formes différentes, de la couleur de votre choix… Un premier cristal détermine la couleur du sabre, tandis que les deux autres

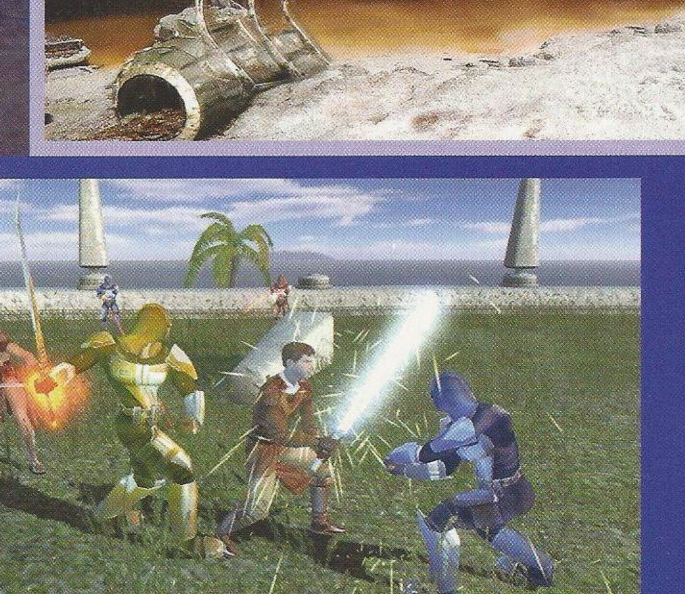
Les petits plus du PC

Bien qu'ils tiennent à surprendre même ceux qui ont joué sur Xbox, les développeurs nous ont lâché quelques infos sur les petits plus de la version PC. Outre une septième planète (dont voici un joli dessin), un nouveau personnage non-joueur fait son apparition. Son nom : Suvan Tan. Il s'agit d'un marchand alien un peu barjo, qui a fait toute sa fortune grâce au marché noir. Vous pourrez rencontrer Suvan sur la station spatiale de Yavin et lui acheter des armes à la puissance de feu incroyable, ainsi que des armures dont la résistance se fera appréciable quand la fin du jeu sera proche.

1 La fine équipe. Un homme surarmé, une Jedi au pouvoir exceptionnel, un droïde réputé pour être un terrible assassin... Ça va faire mal !

2 Variation sur le même thème. Comme vous pouvez le voir, les décors sont extrêmement variés.

3 Jedi contre Samouraï. Cette confrontation fait des étincelles. Waouh !



déterminent comment l'énergie est utilisée : trancher l'acier pour oxyder du droïde, élargir le laser pour renvoyer les projectiles, augmenter la puissance du sabre.

Jamais cet univers n'a été si bien exploité

Vous l'aurez compris : Knights of the Old Republic s'annonce comme l'un des meilleurs jeux de cette fin d'année. La technologie actuelle n'y est certainement pas étrangère. Et le savoir-faire de Bioware en matière de jeu de rôle, non plus ! Ce n'est pas une surprise d'ailleurs si KotoR a été la vente la plus rapide de l'histoire de la Xbox. Jamais l'univers de Star Wars (lutte du Bien et du Mal, des décisions cruciales à prendre, des planètes somptueuses ou épouvantables, 200 races d'aliens très différentes...) n'a été aussi bien exploité pour une adaptation vidéoludique.

En fait, KotoR ne compte qu'un point noir : celui de ne pas encore être sorti. Mais les développeurs ne vont pas tarder à gommer ce petit défaut.

Socrates

EDITEUR :	Activision
DEVELOPPEUR :	Bioware
GENRE :	Jeu de rôle
SORTIE :	fin novembre 2003
SITE INTERNET :	www.lucasarts.com



UNREAL TOURNAMENT 2004

PREMIÈRES IMPRESSIONS

L'ajout des véhicules donne de l'envergure à cette mouture, qui est plus qu'une mise à jour. Belle, brutale, innovante…

Va y avoir du sport !

MIEUX QUE LA STAR ACADEMY, UNREAL TV PERMETTRA BIENTÔT DE RETRANSMETTRE VOS MATCHES DE "FRAGGERS" FOUS…

La présentation du tout nouvel Unreal Tournament s'est faite très tôt dans la journée. Enfin, pour un testeur. Vers 15 heures donc ! Pas trop réveillé à son arrivé, il l'était complètement en repartant. Si certains parmi vous se posent des questions quant à la légitimité d'un UT 2004 un an après le millésime 2003, ils seront rassurés après la lecture de ces pages. Tout comme nous après un passage éclair chez Atari.

Les choses ont été très claires dès le début : UT 2004 n'est pas un add-on, mais un stand-alone qui peut s'accoupler gentiment à son aïeul pour offrir au joueur une tonne de maps et d'autres merveilles inhérentes au jeu d'Epic Games. Ici, c'est Digital Extremes qui s'y est collé, et le premier choc qu'ils infligeront aux joueurs en cette fin d'année sera visuel.

Les textures sont magnifiques et retranscrivent au mieux l'idée qu'on se fait des planètes hostiles que nos gladiateurs prennent plaisir à saccager. Pourtant, le moteur n'a pas changé. Du coup, ceux qui avaient réussi à faire tourner le 2003 sur leur PC n'auront pas à débourser un kopeck pour acquérir une nouvelle carte graphique.

Passé ce premier émoi, on se balade et, surprise, on tombe sur une "mob" du futur ! Le principal atout de ce titre réside en effet dans l'apparition de véhicules. Des buggys, des tanks des hovercrafts, et divers engins volants allant du plus léger au plus lourd. Leur maniement ne pose aucun problème : il s'avère même meilleur que dans Halo. Et comme dans le hit de Microsoft, quasiment tous permettent de transporter des membres de son équipe.

Cette innovation de taille donne un côté "équipée sauvage" des plus jouissif à UT. Une fois décollés, les aircrafts bombardent gentiment tout ce qui a le malheur d'être rampant ou roulant. Une nouvelle dimension tactique apparaît alors, mais le but premier de ces engins ne doit pas être oublié pour autant : vous aidez à parcourir d'immenses aires de jeu.

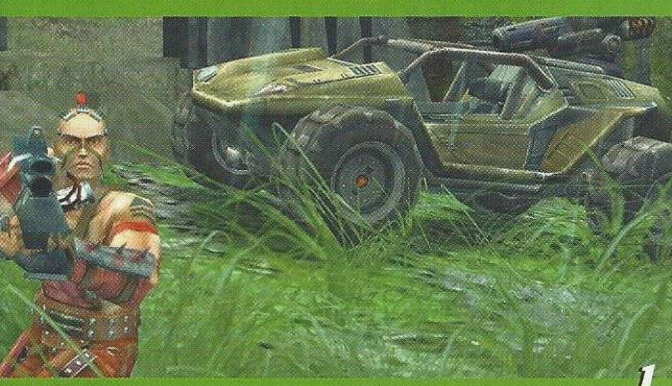
Pour les plus nostalgiques d'entre vous, la map "Convoy" fait référence à celle du tout premier UT.



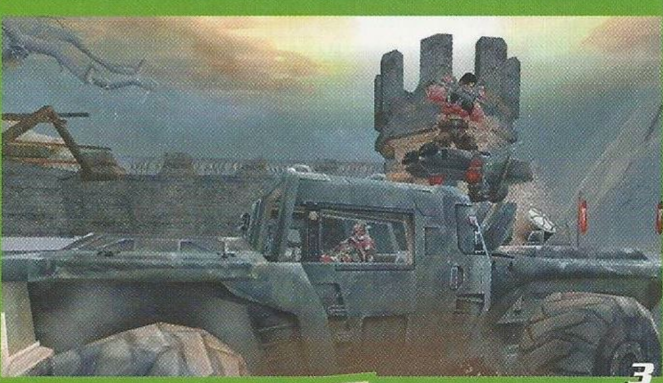
Favori. Ce véhicule est maniable et permet de fuir tous les ennemis au sol.

UnrealTV

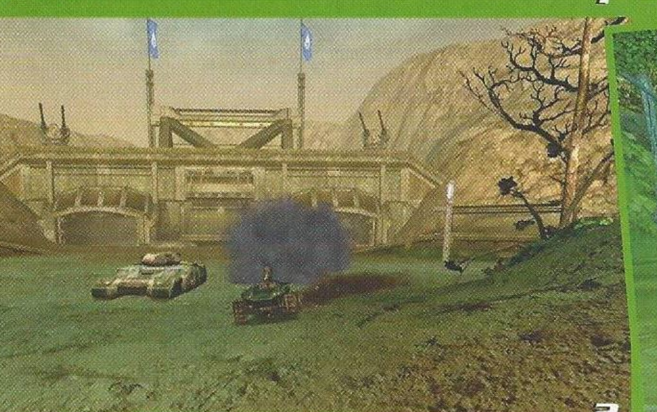
Désormais, il est possible de regarder des matches en direct, sans pour autant foutre en l'air les capacités du serveur. En effet, un ingénieux système permet à une des bécanes de gérer carrément les caméras de la retransmission. Dans le même ordre d'idées, un système de vote permettra aux joueurs de se mettre d'accord avant une partie sur les règles, et même d'exclure certains joueurs douteux. Une bonne résolution pour 2004 : on ne rigole plus, Unreal c'est du sérieux !



1



3



2

1 Rapidité. Les véhicules permettent de se rendre rapidement là où on se castagne. Ouf !

2 Onslaught. Une fois les petites bases capturées, il faudra en finir avec la maison mère.

3 Covoiturage. Histoire de ne pas être tout seul, emmener vos copains en week-end. Idéal pour le Onslaught.

Dans un canyon magnifique, deux énormes trains roulent en parallèle avec des blindés un peu partout. Le but : jouer les Seaven Seagal du futur et remonter coûte que coûte le fatras roulant avant de tout faire péter.

On découvre également une tonne de bonnes choses, comme une flèche vous indiquant où aller. Cela vous évitera de tourner en rond pendant des heures. Par ailleurs, il est possible d'enregistrer ses jurons préférés (ou ses vannes, pour les plus polis d'entre vous) afin de les balancer à vous futures victimes. Ça promet…

Passons maintenant à une nouveauté et à une réapparition : les modes Onslaught et Assault. Ce dernier change radicalement grâce aux véhicules qui intensifient la prise et la défense de vos bases. En ce qui concerne le Onslaught, vous devrez conquérir des bases signalées sur votre carte par des petits points de couleurs.

Une fois que vous en avez pris possession de l'une d'elle, vous devez "rusher" vers un des deux autres qui s'offrent à vous. L'ennemi fait de même et une fois que tous sont conquis, la bataille s'engage pour en acquérir de nouveaux et progresser plus loin. Le tout étant de confisquer par la même occasion les générateurs d'énergie de l'ennemi.

Du côté de votre arsenal, deux armes apparaissent. Avec deux flingues à la main, ça "fraggue" dans tous les sens. On retrouve toutes les armes du 2003, souvent revisitées, mais surtout des choses affriolantes qui promettent : le missile nucléaire si lent mais tellement bon, les araignées explosives que l'on guide grâce à un laser du plus bel effet…

Enfin, sachez qu'UT 2003 est fourni avec… Et que, si vous l'avez déjà, vous aurez une réduction sur le nouveau. Alors, réveillés ?

Jérôme

EDITEUR : ATARI
DÉVELOPPEUR : Epic Games & Digital Extremes
GENRE : Action
SORTIE : fin décembre 2003
SITE INTERNET : www.atari.com

ACTION

SÖLDNER : SECRET WARS

PREMIÈRES IMPRESSIONS
Le jeu est empreint d'un réalisme très surprenant. Plus tactique qu'un Counter-Strike, Söldner est tout aussi énergique !



Artillerie. Söldner est l'occasion de tester des véhicules militaires peu courants, comme ces vieux prototypes remis au goût du jour.

En voiture, s'il vous plaît !

MALGRÉ SON RETARD, SÖLDNER NE SERA PAS GRONDÉ, TANT CE FPS EN LIGNE EST PROMETTEUR. AVIS AUX AMATEURS DE TACTIQUE...

Prévu pour être joué essentiellement sur le Net, ce shoot par équipes se déroule dans un futur proche. Il n'y a plus d'armée régulière, mais des mercenaires surentraînés et suréquipés. Ceci n'est bien sûr qu'un prétexte, mais Jowood assure qu'il y aura un semblant de scénario pour motiver les troupes. Disons le clairement : on s'en moque un peu. Tout ce qui nous intéresse, c'est d'aller courir sur des cartes s'étendant sur 60 km², et qui ont été réalisées d'après des photos satellites de l'Europe de l'Est. D'autant que les serveurs de Jowood pourront recevoir jusqu'à 128 joueurs ! Mais le gameplay lui-même n'est pas en reste. Chaque élément est destructible ou, dans le pire des cas, simplement déformable. Si vous coupez un arbre, vous pouvez camper dans ses branches.

Mais attention, si vous décidez de jouer au sniper depuis votre joli nid, votre rythme cardiaque s'accélérera à cause du stress. Du coup, tremblant trop, vous serez nul au tir. Une bonne idée permettant une bonne balance entre les différents types de joueurs. De même, le changement d'armes prend du temps, pas la peine donc de sortir la sulfateuse si vous êtes débusqué. C'est foutu ! Le jeu prend en compte vos progrès, y compris cardio-vasculaires si vous avez l'habitude de courir. Mais à quoi bon courir lorsqu'on voit la pléthore de véhicules mis à votre disposition.

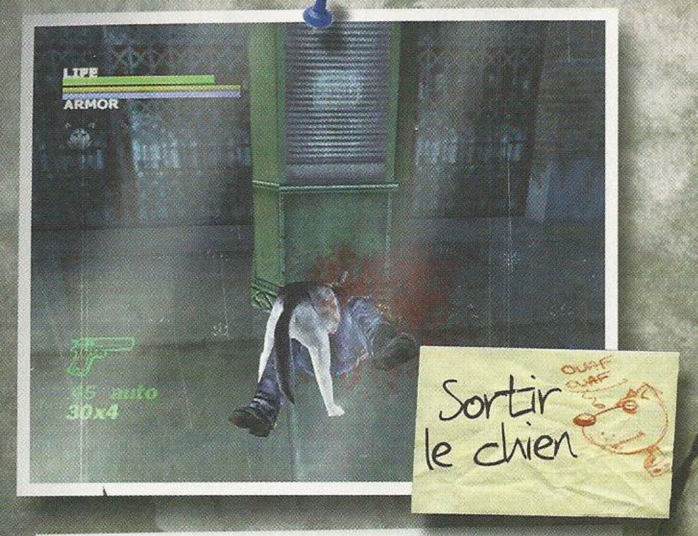
Même dans le futur, on reconnaît les grands classiques : comme des tanks M1A1 et d'autres antiquités russes, mais aussi des trucs plus diaboliques comme des aéronefs à décollage vertical. Un délice ! Les armes ne sont pas en reste avec plus d'une cinquantaine de machines à découper la viande. Plusieurs modes sont d'ores et déjà prévus, parmi lesquels les célèbres Team DeathMatch et Capture The Flag, mais aussi des Assassinats et des Libérations d'Otages. Voilà en fait la partie scénario. Très rapidement, la communauté – déjà très active – devrait publier ses propres créations sur la Toile. Voilà qui est prometteur compte tenu du niveau technique déjà atteint par les développeurs de Panzer Elite.

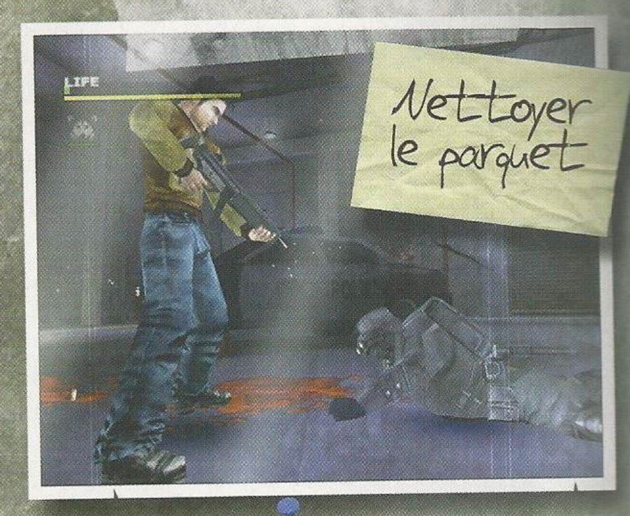
C'est beau, ça bouge bien, on contrôle les personnages au doigt et à l'œil... Mais Söldner n'est pas encore dispo. Tel est son seul défaut !

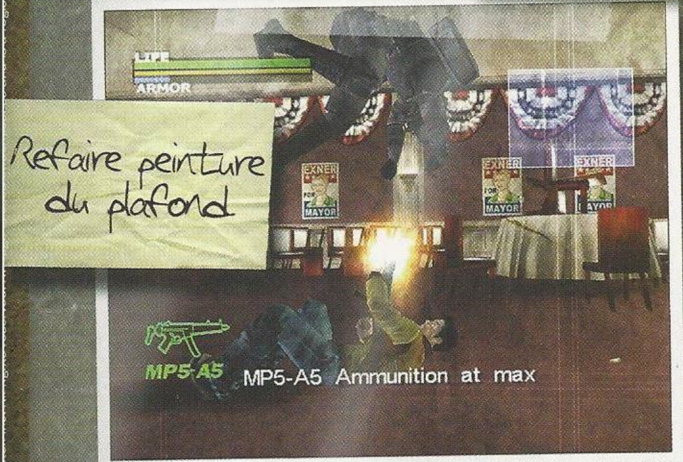
Jérôme

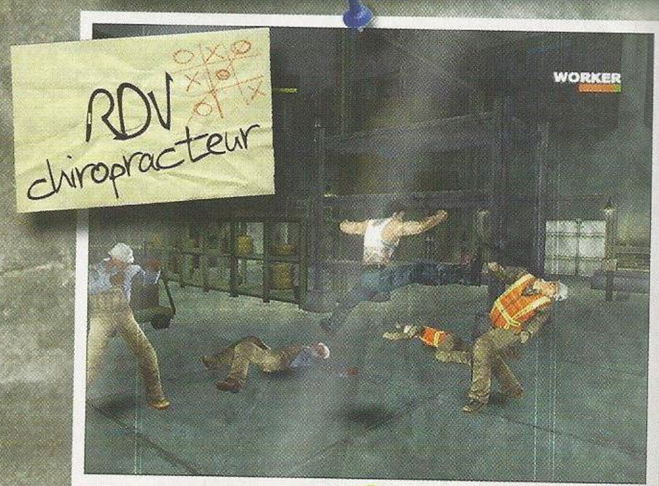
ÉDITEUR : Jowood
DÉVELOPPEUR : Wings Simulators
GENRE : FPS online
SORTIE : début 2004
SITE INTERNET : soldner.jowood.com

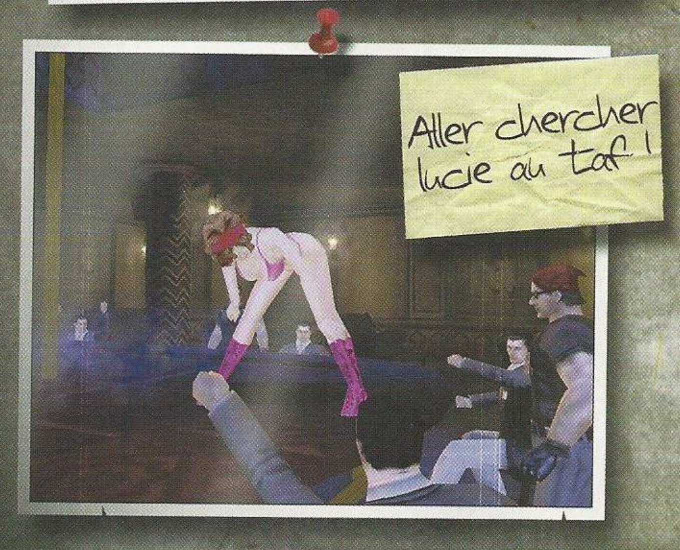
PLANNING DE LA JOURNEE













PRÉPARE-TOI À VIVRE UN VRAI FILM D'ACTION NOIR ET VIOLENT!

- UN MÉLANGE DÉTONNANT D'ACTION, DE SHOOT ET DE BEAT'EM ALL EN 3D!
- UN ARSENAL DE GUERRE ET UN CHIEN DRESSE AU COMBAT À DISPOSITION.
- DES EFFETS SONORES EN DOLBY DIGITAL, UN GAMEPLAY ET DES GRAPHISMES SENSATIONNELS.





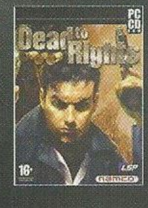






PC CD ROM









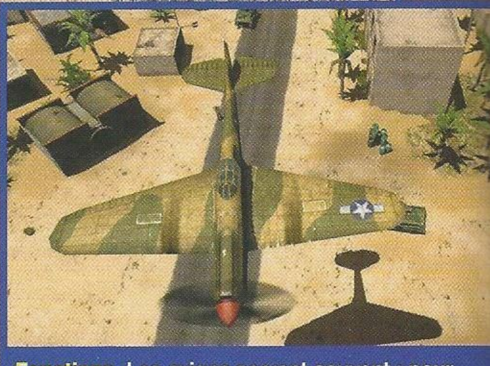
STRATEGIE



DESERT RATS VS AFRIKA KORPS

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Un RTS de plus dans un contexte historique vu et revu. Mais avec quelques bonnes idées, ce titre à rallonge pourrait se démarquer de toute la concurrence.



Fonctions. Les avions servent souvent : pour le repérage, le bombardement et le mitraillage.

Rats et renard

QU'AURAIT FAIT ROMMEL DEVANT UN ORDI ? IL AURAIT CERTAINEMENT JOUÉ À CE TITRE, SIGNÉ NOBILIS. ÇA LUI AURAIT RAPPELÉ LE BUREAU !

La guerre sans haine. C'est ainsi qu'a été qualifié l'affrontement entre Rommel et Montgomery en Afrique du Nord. En Hongrie, une équipe de développement s'est particulièrement intéressée à cette opposition, et elle nous a pondu un jeu de stratégie rempli de bonnes idées. Certaines ne sont pas tout à fait nouvelles, mais auparavant, elles étaient sous-exploitées.

Tout d'abord, Desert Rats vs Afrika Korps s'avère être un parfait mélange entre les jeux de stratégie en temps réel et ceux dits "en tour par tour". Grâce au bouton "pause", bien sûr. Une simple touche permet de vivre au rythme effréné d'un RTS, ou de suspendre le temps pour donner ses ordres en toute quiétude.

Mais le meilleur reste à venir... Il est en effet possible d'effectuer les mêmes actions que Rommel en son temps. Mais bon, comment faire la même chose en temps réel ? Et surtout comment se prendre pour Rommel, plus grand stratège que ne l'a été Montgomery ? Durant cette pause, il vous faudra réfléchir... Et pas qu'un peu ! Pour gérer au mieux vos unités, pour jouer la carte de la survie "individuelle", ou pour sauver chaque membre de votre armée.

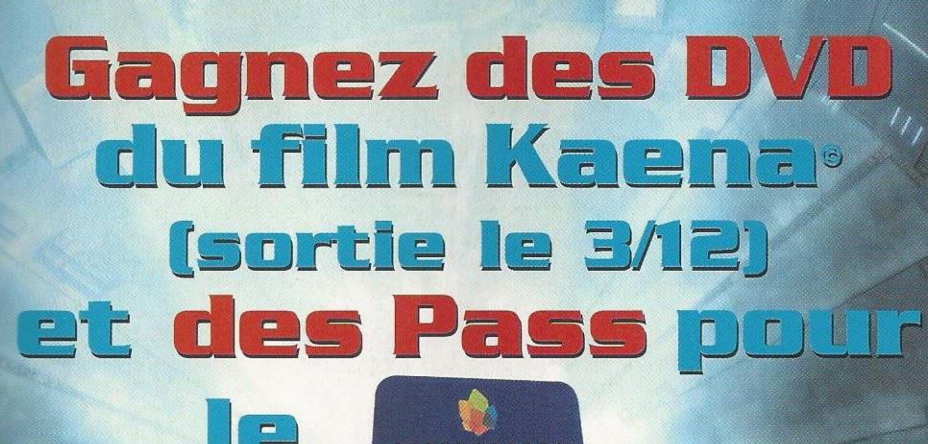
L'autre bonne idée concerne la distinction entre les hommes et le matériel. Quand un Allemand n'est pas dans son panzer, on ne peut pas affirmer que le panzer est allemand. Les Anglais peuvent lui voler. Idem pour les jeeps, la DCA, les canons... Il est même envisageable de "capturer" le matériel ennemi. Effet de surprise garanti !

De nombreux autres paramètres rendent ce jeu particulièrement complet : des niveaux d'expérience pour chaque unité, de nombreuses professions (ingénieur, sniper, médecin...), plusieurs niveaux de difficulté... Espérons simplement que les défauts inhérents à ce genre de jeu ne seront pas trop frappants cette fois.

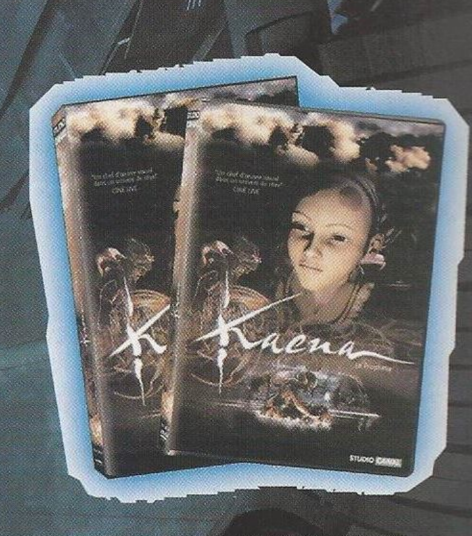
Une intelligence artificielle (IA) répondant à des scripts de façon trop visible gâche parfois le plaisir des joueurs. Attendons donc la version Test pour nous assurer de ce petit détail qui a tout de même une grande importance. Alors, à dans un mois...

Léo de Urlevan

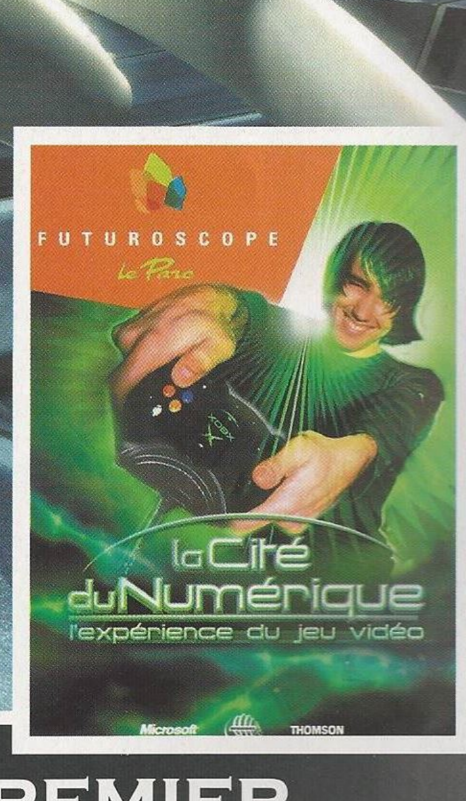
EDITEUR : Nobilis
DEVELOPPEUR : Digital Reality
GENRE : Stratégie
SORTIE : fin 2003
SITE INTERNET : www.digitalreality.hu







STUDIO CANAL



CONNECTE TOI EN PREMIER
ET EMPOCHE UN DVD OU UN PASS !

Le travail, c'est la santé !

La rédaction termine l'année sur les rotules et les vacances de Noël tombent à pic pour réparer tous les petits bobos accumulés. Check-up de tous les rédacteurs...

23 novembre,

15 heures

Jérôme est en retard. Normal ! Mais là, ça fait tout de même trois jours. La rédac' s'inquiète et appelle son cochon d'Inde qui leur apprend la nouvelle : Jérôme est en cardiologie, son cœur a lâché !

15 h 15

Le temps de prévenir Stef, notre webmaster breton (en plein écaillage d'huîtres), et tous s'élancent vers l'hôpital. Dans la précipitation, Léo oublie ses clopes sur son bureau. A cinq dans la Ka d'Ana, nos joueurs de l'impossible foncent vers Jérôme, et renversent par mégarde un scooter, celui de Raz.

16 h 30

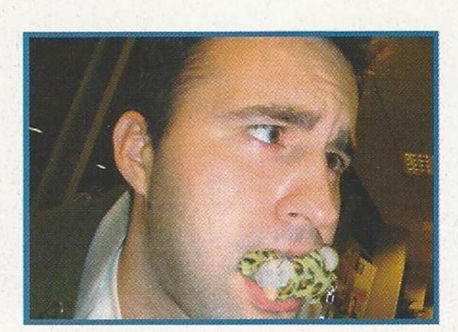
"Ce sera plus facile de venir vous voir, vu que vous êtes dans la même chambre", dit timidement Ana. Raz ne répond pas. Socrates se demande s'il est fâché ou si c'est son plâtre intégral qui ne lui permet pas de le faire. Mystère !

17 heures

L'attente est longue. Jérôme devait remonter du bloc, mais visiblement l'opération s'est compliquée. Léo stresse, et il voudrait bien fumer... Malheureusement pour lui, ce n'est pas permis dans l'hôpital. Larmoyant, il s'écrie : *"S'il s'en sort, j'arrête de fumer !"*. Olivier, qui est asthmatique, est submergé par l'émotion. Si bien qu'il fait une crise...

17 h 23

Jérôme arrive enfin, avec une énorme trace de main sur la figure. *"Ah, t'as encore essayé de draguer l'infirmière toi !"* s'écrit Léo, heureux de le voir en bonne santé et de ne pas devoir écrire la rubrique Hardware du numéro de janvier. *"Alors, raconte !"*



17 h 24

"Votre collègue s'est tout simplement étouffé avec une vieille peluche. Si bien qu'il ne pouvait plus respirer. Heureusement que l'attaché de presse d'Ubi Soft lui a fait du bouche-à-bouche, sinon il était cuit. On a eu du mal à la lui retirer. Tenez, la voici !" annonce le chirurgien.

17 h 25

Un peu honteux en récupérant sa peluche, Jérôme s'élance : *"Sympa les gars d'être venus, c'est cool !"*. *"Tout ça pour une put*** de p'luche !* s'époumone Léo. *Pour la peine, j'vais m'en griller une !"* C'est alors que sa vie bascule : pas de clope. Il se tourne vers les autres qui, aussitôt, planquent les leurs. Au prix actuel, une cartouche, c'est deux mois de boulot à *Gen4*.

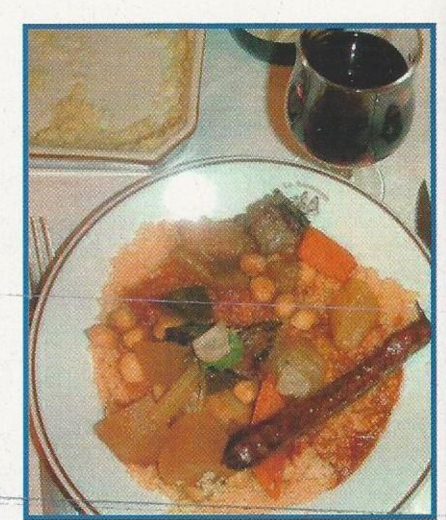


17 h 26

"De toute façon, t'avais promis d'arrêter si Jérôme s'en sortait", ricane Raz.

17 h 30

"Le patient qui est arrivé cet après-midi et qui vient de perdre ses dents, c'est ici ?" demande l'infirmière de Jérôme. *"Oui, ici !"* s'écrit Jérôme, avant de se bourrer la tronche de coups pour repartir avec la jolie jeune fille. *"Fous lichez Chen4 ?"* lui glisse-t-il à l'oreille, en passant devant Raz.

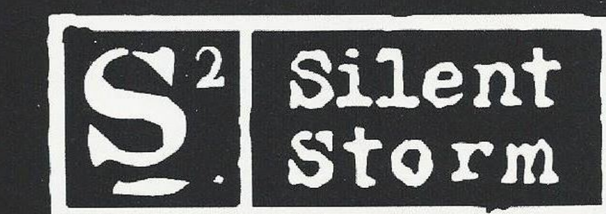


19 heures

Au final, tous repartent dans la Ka pour aller manger leur couscous de Noël au Roi du Café. Ce n'est pas encore Noël ? Tant mieux ! Comme ça, Farid, le patron, ne nous servira pas sa spécialité : le couscous-merguez sans semoule ni merguez, mais avec des marrons au saumon et de la dinde au chocolat. Ouf !

"Tous repartent dans la Ka pour aller manger leur habituel couscous de Noël !"

bigben interactive

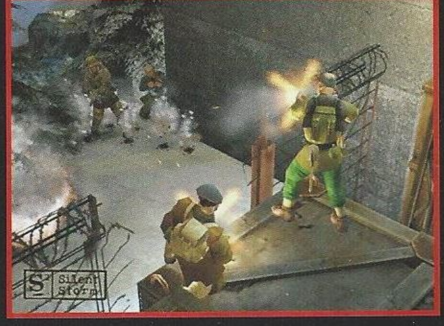


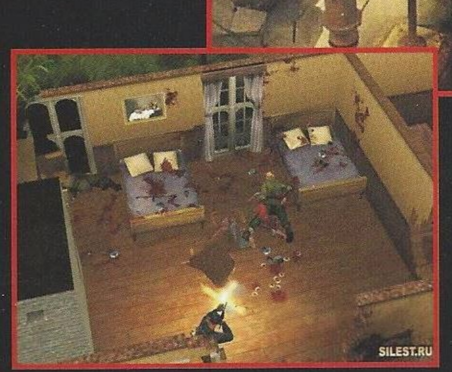
Un must du "tour par tour" tactique.



- "Un mix entre Commandos et Fallout Tactics qui innove dans le contexte de la 2e guerre mondiale " JeuxVidéo.com
- 16/20 COUP DE COEUR: " Plus qu'une bonne surprise, Silent Storm est un titre intéressant sur beaucoup de points. Techniquement, le jeu s'en sort avec brio avec des graphismes en 3D fort agréables à l'oeil." PlayGuide
- "Le jeu gère même la puissance des fragments de grenades individuellement, du jamais vue. Même Jagged Alliance 2 ne les prenaient pas en compte de cette manière." Joystick









Nival Interactive Russie

